

Nº 106 Marzo-Abril 2013

MEGACONSOLAS

Monster Hunter 3 Ultimate
Cacería de bestias

God of War Ascension
La furia de Kratos resuena

Bioshock Infinite
Vigoroso espectáculo

Un viaje de acción trepidante por una ciudad de la que no olvidarás su nombre

Tomb Raider
Lara Croft regresa con una gran aventura por la supervivencia

Mirror of Fate | Fire Emblem | SimCity | Gears of War Judgment


SIMCITY™
TU CIUDAD.
TU DESTINO.
CASINO
PC DVD
SIMCITY
GANADOR DE LA 26ª EDICIÓN DE LOS PC GAME AWARDS
SIMCITY
7
www.pegi.info
PC DVD ROM
maxis
EA
Llévate este
exclusivo cuaderno
con tu compra de
SimCity
SIMCITY
TU CIUDAD. TU DESTINO.
7
www.pegi.info
PC DVD ROM
© 2013 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo de EA, Maxis, el logotipo de Maxis, y SimCity son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. Mac y el logotipo de Mac son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en EE.UU. y/u otros países. Toda otra marca es propiedad de sus respectivos dueños.
maxis
EA
El Corte Inglés



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez,
Carlos González,
Galibo,Penea, Gorrinch

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

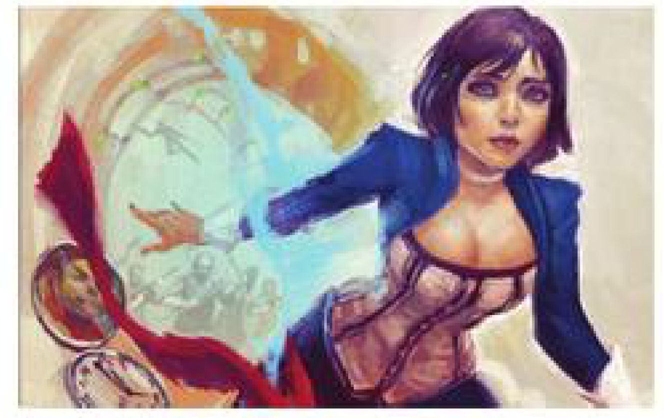
Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



Gran anuncio

Sí amigos, un gran anuncio. Aunque se nos ha quedado la miel un pelín en los labios (era mucho pedir la fecha exacta), el hecho de que ya tengamos la certeza de que PlaySation 4 aterrizará la próxima Navidad nos alegra el futuro. Tenía que ser, pero aún así se albergaba la duda. El caso es que con Wii U ya en liza y con el motor de la nueva máquina de Sony rugiendo, está por ver ahora cuál será la maniobra de Microsoft, que no puede permitirse ni medio despiste y dar pronto alguna señal de vida para su cacareada consola Xbox 720, si no quiere salir demasiado tarde en la carrera. A buen seguro que lo hará. Y es que comunicar, hacerlo bien y a tiempo es transcendental en un ámbito tan competitivo como el de las consolas, donde sus potenciales usuarios están ávidos de información y detalles para cuando llegue el momento de decantarse por alguna. Frente a su más directo rival, Sony ha golpeado primero con la presentación de PS4 (algún "malvado" de la competencia diría ¿qué presentación? ¿dónde está la máquina para fotografiarla?), y sacando músculo: 8GB de memoria RAM GDDR5; interfaz personalizable como PlayStation Store; transmisión de partidas a PS Vita gracias a la nube Gaikai; y un DualShock 4 con panel táctil frontal, entre otras regalías. Esperemos que las de Xbox 720 no se queden atrás para participar en el "combate". Y los demás a frotarnos las manos.
J.M. Fillol





Con argumento de película, la ciudad de Columbia nos espera para emplearnos a fondo en un shooter infinito.



Kratos vuelve a desencadenar su furia en una nueva guerra contra Ares y sus temibles criaturas.



La cacería de dragones se traslada a Wii U y 3DS para vivir con «Ulimate» soberbios momentos de accón.



El salado de Luigi nos quiere llevar de regreso a su mansión, después de un buen tiempo, para pasarlo de miedo.







PS4 entra en escena

Disponible la próxima Navidad

La carrera de las consolas de próxima generación, y tras Wii U, sigue con el reciente anuncio de PS4. Las claves de la nueva máquina de Sony son conectividad, streaming, social y, cómo no, grandes juegos.

El anuncio se realizó en el marco del PlayStation Meeting 2013, celebrado el 20 de febrero en Nueva York. En el evento Sony dio a conocer las líneas maestras de su nueva consola y ciertos datos técnicos como que tendrá 8 GB de GDDR5, se podrán dejar partidas suspendidas al apagar la consola para retomarlas al encenderla, la posibilidad de que los juegos puedan ser ejecutados estando aún en descarga y una personalización de la interfaz de la consola según los gustos de cada usuario. Además contará con un procesador modificado de 8 núcleos con tarjeta gráfica APU integrada y procesadores gráficos AMD Radeon. En cuanto al mando,



éste será el DualShock4, que contará con una nueva cruceta, sticks cóncavos y agarres mayores con un diseño curvilíneo de los gatillos L2 y R2. Además tendrá un panel táctil, la gran novedad, un altavoz, entrada para auriculares y un sensor de movimientos que habría sido mejorado.





Rugen los motores

Grid 2 y F1 Racers

Una esperada secuela de uno de los juegos de conducción más aclamados de los últimos años y un arcade para todos los públicos con el que divertirse de la mano de Alonso, Hamilton o Vettel.

«Race Driver: Grid 2» saldrá al mercado para PS3, Xbox 360 y PC el próximo 31 de mayo. Tras más de dos años de desarrollo los fans del «Grid» original están a punto de disfrutar de una secuela que cuenta con la última evolución del premiado motor gráfico EGO. Conducción exigente con competiciones a cara de perro en un mundo muy competitivo donde para triunfar hay que ser el más rápido, el mejor y el más famoso. Otro título con el que rugen los motores es el que convierte a Hamilton, a Alonso o a Vettel, corredores de Fórmula 1, en héroes animados. Un arcade disponible para PS3, Xbox 360 y PC con el que disfrutar de los equipos, los vehículos y los circuitos del campeonato mundial de F1.

Grid 2



F1 Racers Stars



Saldrá el 17 para PS3 y Xbox 360

GTA V en septiembre

«GTA V» vendrá con novedades en el modo multijugador y apostará por la combinación perfecta entre narrativa y jugabilidad, en un dinámico mundo abierto donde hay que luchar por sobrevivir.

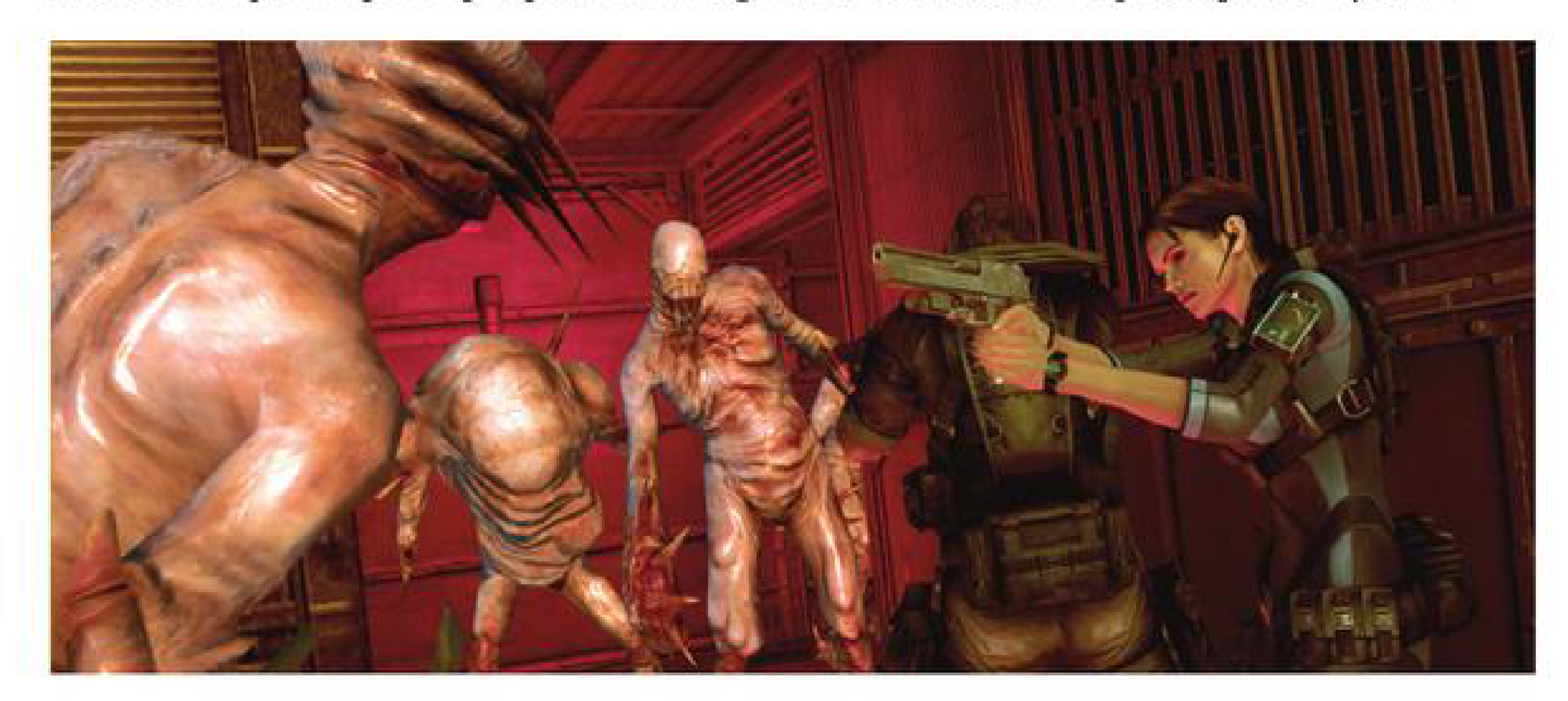
Por fin se deshojó la margarita. Será el 17 de septiembre cuando el nuevo título de RockStar Games salga al mercado para PS3 y Xbox 360. La saga, seguida por millones de jugadores en todo el mundo, nos traerá con «GTA V» grandes novedades, aunque seguirá siendo fiel a su esencia. En este caso la acción se ambienta en la ciudad de Los Santos que pasa por un momento de crisis económica y el ambiente de corrupción se hace irrespirable. Aquí se encontrarán los tres protagonistas, tres criminales cuyo objetivo es sobrevivir y triunfar: Franklin, Michael y Trevor. Al borde de la desesperación, acuerdan perpetrar una serie de atrevidos y peligrosos atracos que marcarán su destino. Narrativa, jugabilidad, un enorme mundo abierto por explorar y un modo online muy ambicioso. La que nos espera será tremenda.



Ahora también en consolas de sobremesa
Resident Evil Revelations

Hace un año salió en exclusiva para la N3DS este título que se convirtió en uno de los mejores de la conocida saga. Ahora Capcom lo adapta al resto de plataformas mejorando efectos y con nuevos contenidos para atraer a propios y extraños.

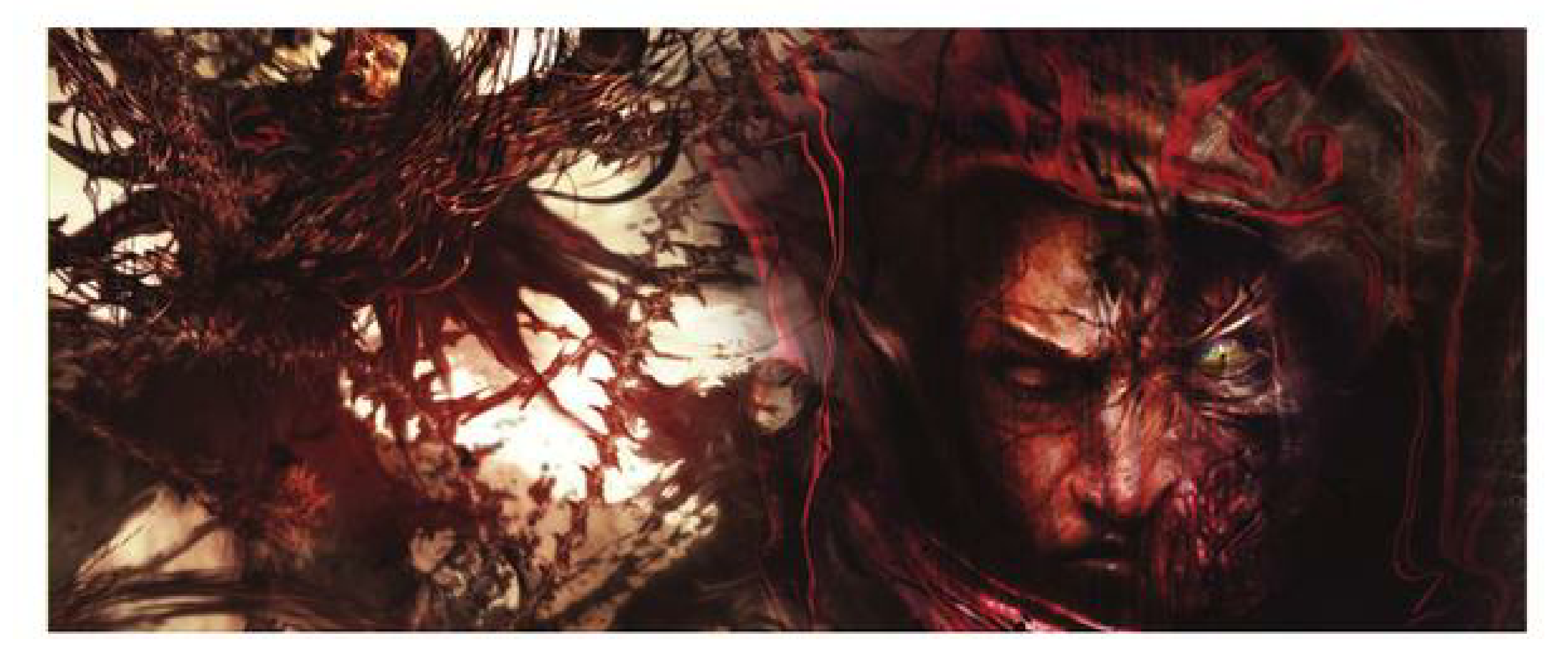
A Nintendo 3DS se le escapa la exclusividad del título para fortuna de todos aquellos que estaban esperándolo disfrutar en las consolas de sobremesa. El próximo 24 de mayo llegará al mercado «Resident Evil Revelations» para PS3, Xbox 360, Wii U y también para PC. Se trata de una versión de alta definición del título lanzado a la venta hace un año para la portátil de Nintendo, con algunos cambios y novedades que contribuyen a incrementar su calidad. La historia es la misma, aunque se ha introducido un nuevo, peligroso y casi letal enemigo, se incluye también un modo de dificultad extra y se introducen mejoras en el popular modo Asalto, uno de los más potentes de este juego. Ambientado en 2005, entre los hechos acontecidos en «Resident Evil 4» y «Resident Evil 5», los protagonistas de esta historia, Jill Valentine y Parker Luciani, son enviados a buscar a Chris Redfield abandonado supuestamente en un crucero por el Mediterráneo. Allí todo es mucho más horrible y terrorífico de lo que en principio podrían imaginarse estos dos intrépidos personajes...



Aventura sangrienta por episodios
Sacrifice Soul

Un RPG repleto de acción protagonizado por un esclavo reconvertido a hechicero que se pasa la vida peleando con bestias que un día fueron humanos en la PS Vita. Uno de los juegos más potentes del catálogo para esta primavera.

El 1 de mayo verá la luz esta joya que viene a darle frescura al catálogo de PS Vita. Se trata de un action-RPG que cuenta con un modo cooperativo para cuatro personas y de cuya banda sonora se encarga Yasunori Mitsuda, responsable de la música de títulos como «Chrono Trigger». Su originalidad es patente en todos los aspectos del juego. Arrancamos dando vida a un esclavo que está a punto de ser sacrificado, pero antes de pasar a mejor vida recibe una extraña visita en la que un libro nos va a invitar a participar, convertidos en hechiceros, en una aventura por las batallas de sus sangrientas páginas. Cada capítulo del citado libro es un nivel en el que el hechicero se enfrenta a grandes bestias sin escrúpulos ni piedad, hasta llegar a los jefes finales de cada episodio. Destacan en el juego el aspecto visual y técnico y un guión muy currado, con un esquema total de "hack'n slash" en tercera persona cargado de acción y también con elementos propios de los juegos de rol.



SimCity

La saga más señera de la simulación social urbana resurge con un título ambicioso, brillante y lleno de matices.

Viendo lo que ha tardado en salir del horno, algunas malas lenguas han hablado de "Sin City" en vez de «Sim City». Pero la espera ha merecido la pena, ya que esta entrega devuelve a sus orígenes al simulador urbano por excelencia. Al fin podremos crear la ciudad que siempre hemos deseado, tomando las decisiones arquitectónicas y sociales más innovadoras y atinadas para darle forma y aupar a los Sims que habitan en ella hasta el paraíso urbanita. Esclavo de su tiempo, este episodio nos obligará a invertir sabiamente en la industria de la ciudad para que la crisis no nos atenace pero, al menos, la calidad de vida está garantizada gracias a la eco-tecnología presente en todo momento. El resultado es un brillante despliegue sociológico, muy divertido, en pos de una jugabilidad magnífica.

Más posibilidades de especialización, una gestión multidisciplinal y una vertiente "ecotecnológica" notable, algunas de sus claves

Gráficos
- Una entrega de las de mejor ver de la saga.
- Escenarios, panorámicas, callejeros y "skylines" sencillamente brillantes.
- Algunas posibilidades de edición sello Sims ponen los ojos como platos.

Jugabilidad
- Posibilidad de asumir retos globales uniéndose a otros jugadores.
- Controles poliédricos, pero sencillos.
- Las decisiones tomadas pueden tener consecuencias al estilo "efecto mariposa".

Sonidos/Efectos
- Gags y tics sonoros en la línea dicharachera y simpática de la casa.
- Los efectos de sonido ajustados ad hoc
- Hilo musical personalizado según vaya avanzando nuestro "juego de la vida".

Originalidad
- Especial y curiosa atención a la ecología, energías naturales y reciclaje..
- Más oficios, roles y tribus que nunca.
- Podremos hacer el balance de varias simulaciones de ciudad a la vez.

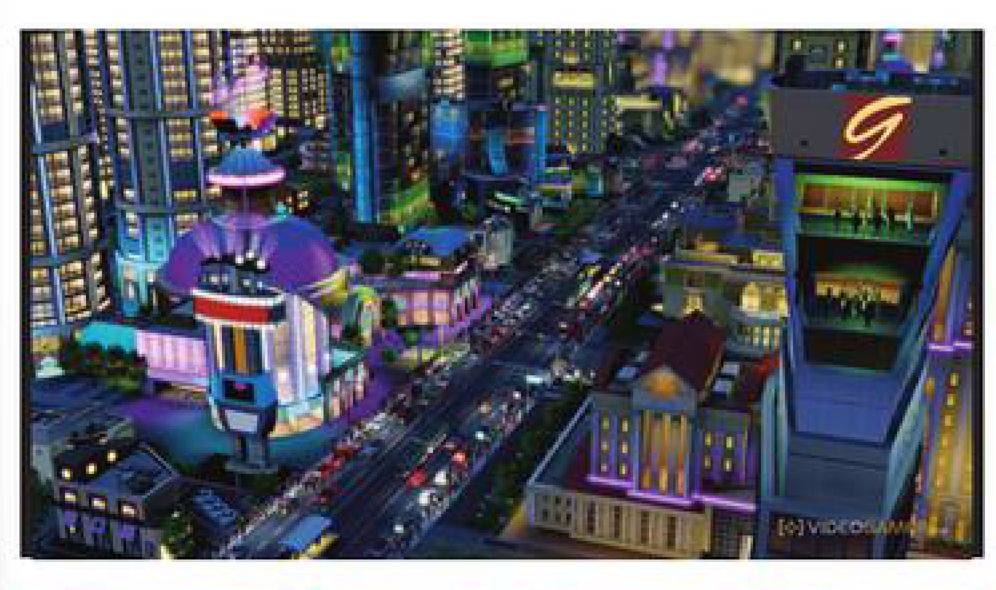
EA | Estrategia | Marzo | 7+
www.simcity.com

Acomentiendo retos globales

Uno de los atractivos del juego reside en la posibilidad de unirse con varios colegas (la unión hace la fuerza) para resolver retos globales tales como lanzar un transbordador, reducir las emisiones de carbón o construir edificios y monumentos que casi podrían entrar en el TOP-7 de maravillas de la humanidad. Y gracias al motor Glass-Box, la gestión, control y el virtuosismo gráfico están garantizados.









Así se juega.

El genuino espíritu interactivo típico de la marca Sims sigue muy presente en esta entrega. Así, tendremos que atender a sus peticiones y quejas, escuchándolos atentamente para satisfacer sus necesidades, aunque también podemos ser un tirano abusón del poder y la fama, estilo "Boss". Y recuerda que el que mucho abarca, poco aprieta: especialízate en un sector (centro vacacional con casinos, ciudad industrial, ciudad universitaria...) y "riégalo" hasta que dé frutos hermosos.

Tomb Raider



Koch Media | Aventura, acción | Marzo | 18+
www.tombraider.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Multijugador en la selva

El diseño de los escenarios es tan bueno que sería un desperdicio no utilizarlo para partidas en red. Divididos en dos equipos, los participantes deberán acabar con el bando rival utilizando trampas y suministros de todo tipo. Hasta ocho jugadores pueden verse las caras, cuatro supervivientes y cuatro mercenarios, con la garantía de un modo diseñado por los creadores del estupendo «Deus Ex: Human Revolution». A buen seguro que estos enfrentamientos van a dejar huella profunda en la espesura de la jungla online.

Muerte y resurrección

Después de la decepción de «Tomb Raider: Underworld», los responsables de Crystal Dynamics decidieron que el ciclo vital de la Lara que todos conocíamos había terminado. Por eso con el apoyo de Square Enix han rediseñado completamente la saga, valiéndoles comentarios positivos desde que apareció el primer trailer hace más de tres años. Así la heroína vuelve a sumergirnos en la gran aventura, pero esta vez con mayor realismo y mostrándose más vulnerable, aunque con un instinto para la supervivencia enormemente desarrollado. Lara nos vuelve a enamorar en las situaciones más extremas.



Lara Croft ha cambiado tanto con el paso de los años, que los programadores han decidido dar un giro total. Esta nueva historia comienza desde cero.

Desde la última vez que vimos a Lara Croft, en un juego descargable hace tres años, los herederos de la franquicia «Tomb Raider» no han dejado de maquinar el renacimiento de la arqueóloga más popular de los videojuegos. Con el dinero de Square Enix la heroína ha hecho borrón y cuenta nueva en un título que honra a los mejores títulos de la saga pero con un estilo completamente novedoso.

El juego explora los inicios de una Lara joven, asustadiza e inexperta después de un traumático naufragio, pero que con sus habilidades para la supervivencia logrará convertirse en el personaje de leyenda que le ha dado fama internacional. A diferencia de los capítulos anteriores, en este juego visitaremos un mundo abierto donde tendremos que luchar por nuestra supervivencia a cara de perro: las escenas de violencia son tan realistas que es el primer título de la serie en llevar una calificación para mayores de 18 años. Tendremos que cazar, encender fuegos, buscar armas rudimentarias y seguir nuestros instintos para encontrar objetos de interés o el camino adecuado. Los puzzles seguirán siendo una parte importante del juego, pero lo más urgente es sobrevivir a los ataques de la naturaleza y de misteriosos mercenarios que nos acosan. Es raro ver a Lara tan apurada y el nuevo estilo realista de la serie nos impacta desde el primer momento. Después de ser secuestrada y atada en una misteriosa cripta, para huir tenemos que sobrevivir a una herida mortal y hasta a un terremoto aparentemente artificial. En cuanto llegamos al exterior y podemos admirar la magnitud del escenario, nos damos cuenta de que el nuevo «Tomb Raider» es mucho más ambicioso que las últimas entregas. El doblaje y la historia ayudan mucho a crear el ambiente enrarecido que se respira en cada momento, sobre todo porque Lara ya no es esa mujer curtida e invulnerable a los acontecimientos. Ahora es, sobre todo y sencillamente, humana.

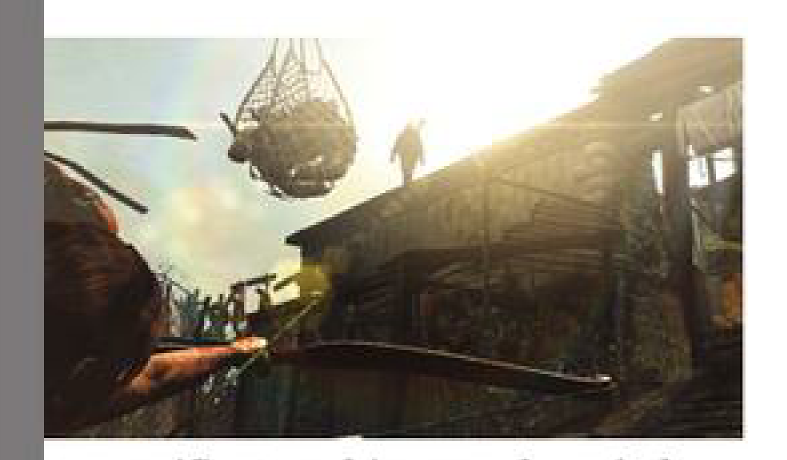
> Una historia completamente rediseñada, con increíbles animaciones y momentos de acción sencillamente espectaculares

Algunos elementos pueden recordar a «Uncharted», «Metal Gear Solid 3» o Perdidos, pero las características únicas del juego, como acampar, cazar o revisitar los mismos escenarios con habilidades nuevas, forman un estilo propio que seguramente se conservará durante las más que probables próximas entregas. Mientras llegan, hay tiempo de sobra para conocer a la nueva Lara, que se presenta llena de novedades en una aventura que como mínimo te durará 15 horas en el modo en solitario.

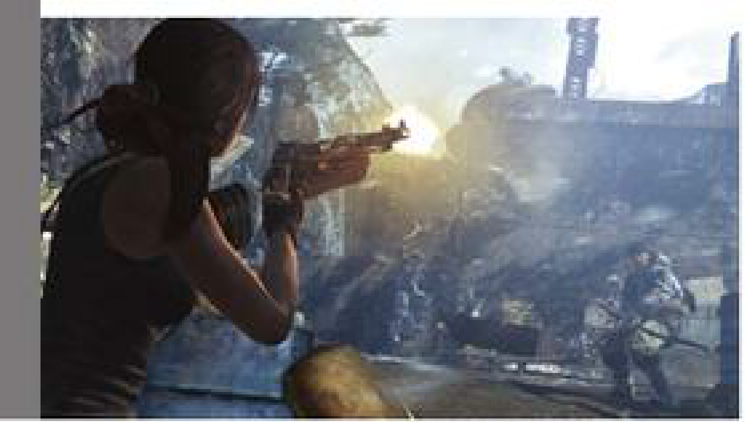
El nuevo Tomb Raider es menos idealista que los inicios de la anterior franquicia. Sucia y desprotegida, a la joven Lara le cuesta matar y tiene miedo de sus enemigos. Su camino de heroína será de aprendizaje continuo, de resolver contingencias no sólo ejerciendo sus cualidades físicas, también sus aptitudes mentales. Sólo las circunstancias que vivirá en este juego serán capaces de cambiarla para siempre, y perderá mucho por el camino.

Guía de juego

Muchos estilos diferentes se mezclan en «Tomb Raider». El más importante, como siempre, será el de la exploración. Para ayudarnos en esta tarea tenemos el útil botón de "instinto", que nos marca los objetos susceptibles de ser usados o el camino para llegar a nuestro destino. En cuanto a las armas, comenzaremos por utilizar lo que nos proporcione la naturaleza, que ya se sabe se



manifiesta sabia cuando más lo necesitas. El fuego, por ejemplo, tiene una importancia máxima, ya que tendremos que resolver acertijos o liberarnos de ataduras gracias a este elemento. Después vendrá el arco, con el que romper objetos lejanos, cazar o matar a enemigos en caso necesario. Para cuando aparezcan las armas de fuego, seremos tan hábiles con estos objetos que será pan comido enfrentarnos a los múltiples peligros que asaltan nuestro periplo por la supervivencia. Por cierto, no dejes de buscar las misiones secundarias: completarlas siempre tiene premio y puede servir para practicar las habilidades más complejas de Lara en su formación como heroína modélica.



BioShock Infinite

«Infinite» es la tercera entrega de Bioshock, pero no es «Bioshock 3». Descubre de la mano de los genios de Irrational Games el complejo mundo de Columbia, mucho más brillante que Rapture, que ya es decir.

En casi todas las culturas, el cielo ha sido el lugar de residencia favorito para el paraíso. Un lugar inalcanzable donde habitan los seres más bellos y buenos del mundo terrenal. Cuando a Booker Dewitt le encargan, allá por 1912, rescatar a una chica que está secuestrada en el cielo, no tiene ni idea de dónde se está metiendo.Un misterioso inicio, donde se muestra claramente el potencial de la aventura, nos traslada guiño tras guiño a la ciudad flotante de Columbia, un gigantesco coloso patrocinado originalmente por el gobierno de EE.UU. Todavía reina la armonía cuando posamos nuestros pies sobre la mole aerostática, pero nada más rescatar a Elizabeth de su jaula dorada, el tenue equilibrio de la sociedad comienza a tambalearse.

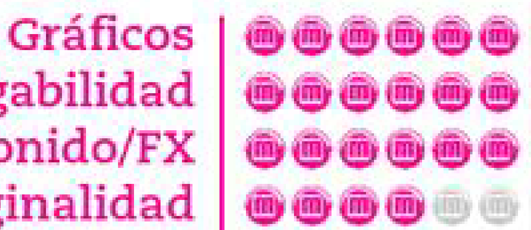
Después de atravesar las deprimentes callejuelas de Rapture, es toda una sorpresa pasear por los admirables escenarios de Columbia. Antes de llegar a la prisión tenemos tiempo de sobra para ver cómo funciona la ciudad y quiénes son sus habitantes mayoritarios: una facción xenófoba de la sociedad norteamericana que defiende la pureza de la raza sobre todas las cosas. Avanzadísimos tecnológicamente, en cuanto sacamos de su celda dorada a Elizabeth los habitantes se ponen inmediatamente en nuestra contra, ayudados por robots aún más peligrosos que los populares Big Daddy de la ciudad sumergida.

La evolución técnica es sorprendente sobre todo gracias al uso de la luz y los espacios abiertos. El horizonte llega a decenas de kilómetros, y al estar



Take 2 | Shooter, RPG | Marzo | 18+
www.bioshockinfinite.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

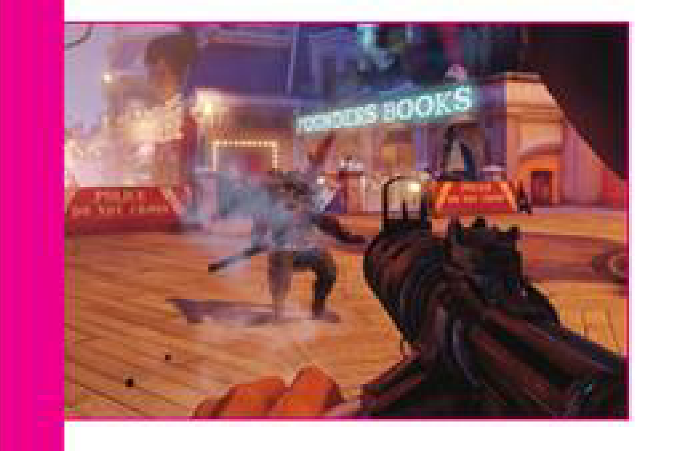


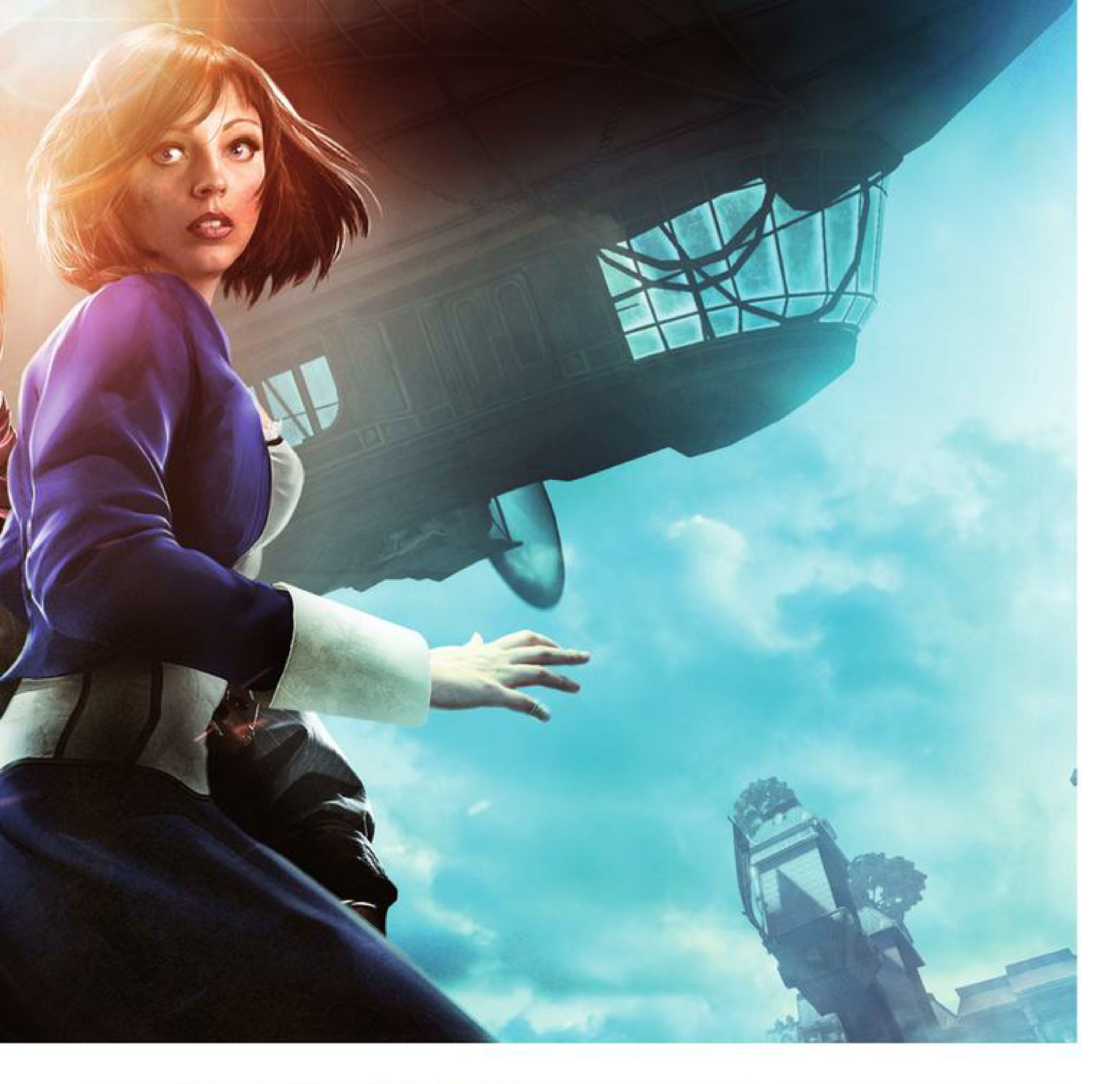




A cielo abierto

Los espacios abiertos dan mucho más juego que los limitados escenarios que habíamos visto en capítulos anteriores. A veces hasta tendremos que enfrentarnos a enemigos dispersos en áreas de varios kilómetros cuadrados, saltando cientos de metros ayudados por el gancho magnético. Y ojo a la sensación de estar en una continua montaña rusa; cuando la acción parece estar en su clímax, logramos un momento para coger aire, y luego nuevamente inesperado subidón y a no dejar de apretar el gatillo un segundo.





Vigores: los nuevos plásmidos

Ningún «Bioshock» que se precie puede llamarse así si no tiene plásmidos. En este caso el nombre cambia a vigores, y en vez de inyectarse se beben como la Coca-Cola. Camuflados en llamativas botellas, los efectos son muy similares a los vistos en títulos anteriores, con la particularidad de que muchos de ellos se pueden combinar y por supuesto mejorar. En muchas ocasiones tendremos que vencer a un enemigo más fuerte que tenga esta habilidad para llegar a controlarla.



Elizabeth es el centro de Columbia y de la historia. Nos acompaña como personaje secundario, pero tiene poderes que utiliza para sanarnos, abrir brechas en el espacio-tiempo o invocar objetos que nos protejan y ayuden. Además, puede ver el futuro, y de su observación durante más de una década es de donde ha salido gran parte de la tecnología que hay en el juego.

formado por plataformas flotantes, los escenarios cambian completamente en cuestión de segundos. En ocasiones se juntan decenas de enemigos, sin que eso suponga en ningún momento una carga excesiva que ralentice la suavidad de los gráficos. La única limitación, muy reducida, es que los cadáveres desaparecen en un abrir y cerrar de ojos, aunque por lo menos tienen la decencia de dejar sus objetos bien ordenados en una caja que podemos recoger. Las opciones de personalización de los poderes y las armas sigue muy presente, y la libertad de movimientos es casi total. Nuestras acciones, como salvar de la burla a unos personajes, tendrán consecuencias mucho más importantes que en anteriores entregas, y definirán no solo el final del juego, sino también los objetos y misiones secundarias a los que podemos acceder.

> La mejor historia de la saga y doblada perfectamente al castellano. Nos vamos a enterar muy bien lo mucho que podemos hacer en Columbia.

«Bioshock Infinite» juega a la perfección con una compleja trama repleta de giros de guión, acompañada en todo momento por grandes dosis de acción y estrategia. Todo esto, unida a la incertidumbre de saber si el juego es una precuela o un universo paralelo, juega a su favor hasta el último momento. Por suerte, ese momento tarda mucho en llegar, porque la aventura, jugándola bien te durará al menos veinte horas. Aprovéchalas como el oro interactivo que son.

Guía de juego

Los primeros minutos de juego son un mero entrenamiento para lo que llegará después. En cuanto nos reunamos con Elizabeth, podremos poner a prueba sus habilidades, que nos servirán para avanzar en los momentos cruciales. Abriendo brechas espacio-temporales puede invocar objetos que nos sirvan de cobertura o arrasen con enemigos, pero utilizarla en mayor o menor medida variará el resultado de los



combates. Los combates más complejos se pueden abordar desde diferentes estrategias, pero siempre nos resultarán útiles los vigores. Podemos equipar dos de ellos simultáneamente, y sus efectos van desde los típicos incendios hasta la posesión de enemigos para que luchen en nuestro bando. En cuanto a las armas, coger una significa descartar otra, por lo que hay que tener en cuenta a qué tipo de criaturas nos vamos a enfrentar. Por cierto, la más sorprendente es el garfio, que además de trasportarnos por raíles tiene efectos devastadores en las distancias cortas.



Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3

Un título esperadísimo que llega con el sello de calidad de CyberConnect 2 y con la intención de revolucionar el modo online de la saga entre otras bondades.

Y es que CyberConnect 2 siempre garantiza una calidad fuera de dudas y en este caso vuelven a acertar con un título basado en la obra del gran maestro Masashi Kishimoto que ofrece una innumerable cantidad de espectaculares combates, un argumento trabajadísimo, más personajes jugables que nunca, un modo online novedoso y un aspecto gráfico excelente. Ya desde el modo historia tenemos agradables sorpresas, teniendo por un lado la saga Naruto original, con el segundo hilo argumental procedente de la saga Naruto

> En el apartado Colección puedes revisar todos los objetos que tenemos y los logros obtenidos en nuestros enfrentamientos

Shippuden. Ambas líneas se unen en este título para contarnos una creativa historia que va desde el inicio de la saga hasta la Cuarta Guerra Ninja, con una estructura por episodios y cinco tramas argumentales independientes, cada una protagonizada por un personaje diferente Comenzamos el juego con tres personajes jugables: Naruto, (el joven y el actual) y Sasuke. A medida que vamos avanzando iremos desbloqueando distintos personajes hasta llegar a 72. Si queremos, antes de abordarel modo historia, plagado de luchas espectaculares, tenemos un modo Entrenamiento para conocer las claves de la jugabilidad del título y la Tienda, donde comprar objetos y armas Ninja con el dinerito que obtenemos ganando los enfrentamientos. Y ojo con el aspecto visual, bajo la misma línea de excelencia de anteriores títulos, aunque más volcado que nunca a escenificar en todo su esplendor la acción pura y dura en este nuevo Naruto.







Se trata de un juego de una calidad técnica excepcional, la fidelidad de los personajes con sus originales es realmente increíble al igual que el nivel de detalle de cada elemento que aparece en escena.

Namco | Acción, lucha
Marzo | 12+
www.es.namcobandaigames.eu/

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6



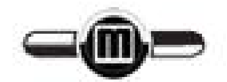
Online renovado

Entre las novedades que incluye el modo online destaca la compatibilidad con las cartas coleccionables oficiales de Naruto, dando lugar a un juego similar al de piedra, papel o tijera, pero en este caso con los cinco elementos. El juego se disputa antes



de cada enfrentamiento y el ganador obtiene una nueva habilidad. El modo online permite mantener combates por equipos y si nos vemos en apuros podemos recurrir a los ninjas de apoyo, que aparecerán durante unos instantes para ayudarnos.





Army of Two
The Devil's Cartel

EA vuelve a predicar su “dos mejor que uno” con lo nuevo de una saga cañera donde las haya. Cooperación letal y desarrollo sangriento para no dejar títere con cabeza.

Los shooters que vos matáis gozan de buena salud. En primera y, sobre todo, en tercera persona del singular y del plural. Porque singular (por original) y plural (por cooperativo y “bipolar”) fue «Army of Two», un “pitbull” que Electronic Arts soltó hace unos años y que, ahora, regresa con las mandíbulas más reforzadas y la firme intención de no soltar a la presa. A Visceral Games le ha salido de perlas la experiencia adquirida por los últimos «Dead Space» para ir incorporando vitaminas a esta nueva entrega, largamente esperada, y que aprovecha a las mil maravillas el motor Frostbite 2.

Si en el anterior episodio el aroma era a salsa de soja thai, aquí predomina el pestazo texmex, ya que nuestro dos enmascarados protagonistas tendrán que enfrentarse a la banda de narcos La Guadaña. Si a esto le añadimos un gobierno corrupto y unos sicarios con los ojos saltones, tendremos un escenario perfecto para que el dúo dinámico campe por sus anchas en una serie de misiones lineales pero con mucha miga. Agresividad relampagueante y abundante ensalada de tiros serán los pilares del juego, junto con un alto grado de cinem«ticas (difícil que “Max Payne 3» no nos venga a la cabeza) y una interactividad total con el entorno , aunque estaremos bien surtidos de granadas, rifles, metralletas y otros regalitos. Una agilidad y jugabilidad a prueba de bombas, varios desafíos dinamiteros, un nivel gráfico demoledor y un sonido a la altura de las circunstancias le ponen el collar de acero y diamantes a este tremebundo regreso. Guau.

> Mucho tabasco y algo de guacamole chorrean a lo largo de una historia texmex que deja al anterior capítulo a la altura de los teletubbies. Acción brutal y violencia salvaje



EA | Shooter, acción | Marzo | 18+
www.armyoftwo.com/es

Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●○○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●○○

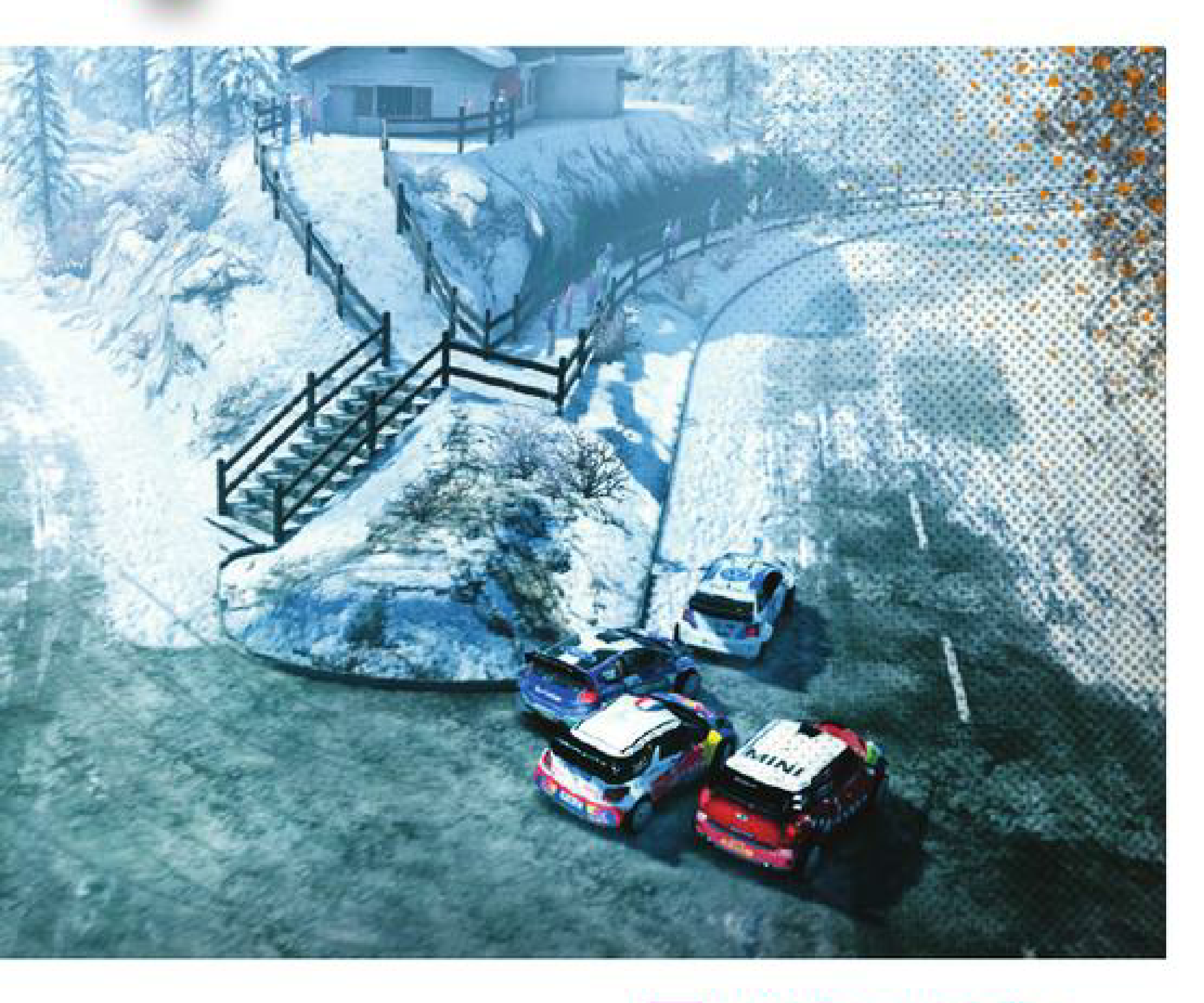
Mata y remata

El compincheo y compadreo de los angelitos protagonistas será esencial para salir con éxito de las refriegas que nos esperan La pantalla dividida y el binomio online son las mejores opciones para disfrutar de este juego, aunque el modo en solibitario también es notable gracias a su IA reforzada, que nos permite dar órdenes básicas y contundentes. Ojo también al sistema “overkill”, con un medidor que nos convierte en una máquina de matar y demoler al cuadrado. Un bonito narcocorrido, vamos.



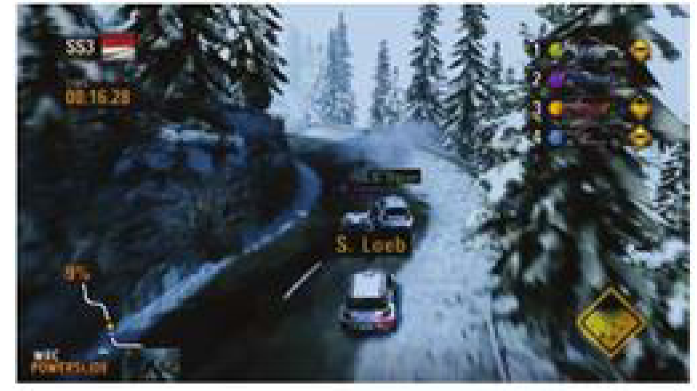


Cual Zipi y Zape del destrozo y la ensaladilla de tiros limpios (mejor dicho, sucios), nuestro dúo letal peinará el fango de los bajos "narcofondos" texmex en uno de los combos más bestiales que se recuerdan.



WRC Powerslide

Milestone, especializada en títulos de conducción, lanza este asombroso y divertido arcade que mezcla clásicos como «Sega Rally» con elementos de «Mario Kart».
Aquí no gana el más rápido. «WRC Powerslide» no es un juego para aquellos que busquen realismo a la hora de pilotar un bólido, sino que es un juego



para aquellos que disfrutan de la velocidad a toda pastilla en un juego arcade que llevará a los pilotos del Mundial de Rally 2012 a recorrer 24 circuitos de todo el mundo. Pero lo harán armados hasta los dientes con escudos protectores, rayos que ralentizarán al líder, elementos que frenarán a los rivales... Así que es muy evidente que no gana el más rápido, sino el que mejor sabe emplear sus armas para eliminar a los rivales. La orientación arcade queda muy clara en este título de una de las casas especializadas en juegos de conducción que de esta manera pretende llegar a un público más amplio. Es un juego en el que la conducción es más amistosa y menos realista, para empezar la cámara se sitúa lejos del coche, con lo que la perspectiva del circuito es mayor, podemos ver a los rivales en todo momento, la clave de la victoria. Además incluye un modo online, el punto fuerte del título al permitir jugar a cuatro jugadores de manera simultánea.



Milestone | Conducción | Marzo | 3+
www.wrcpowerslide.com

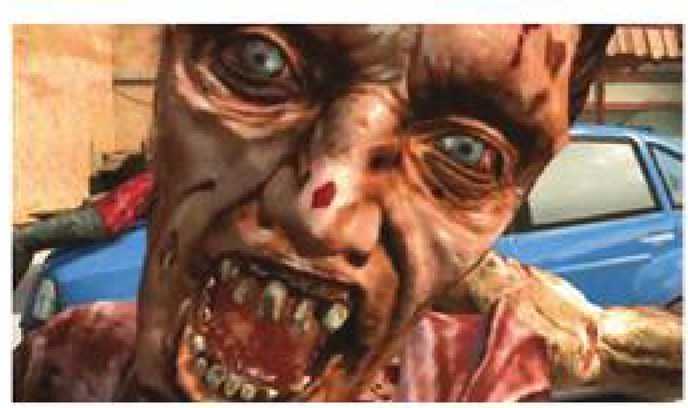
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

UP: El modo online hasta 4 jugadores de forma simultánea y su planteamiento arcade.
DOWN: Quienes busquen una conducción realista y purista, aquí no lo va a encontrar.

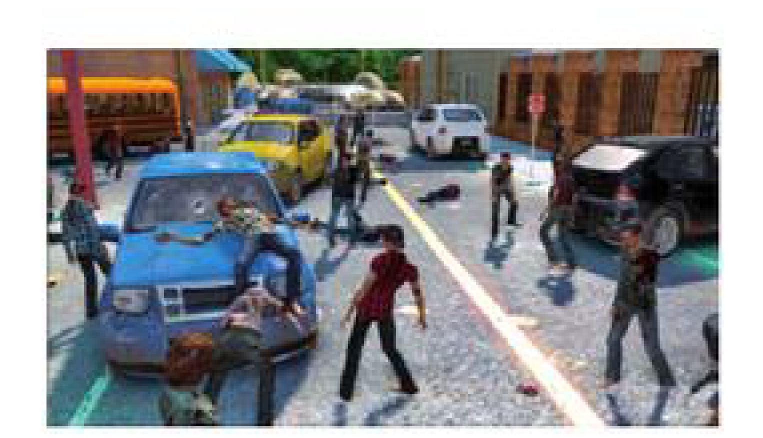


The Walking Dead
Survival Instinct

Un shooter en primera persona basado en la serie homónima y que supone una precuela de la misma.
Su adaptación al videojuego supone una emocionante aventura gráfica en forma de shooter en primera persona



en el que los dos hermanos Dixon tratan de llegar a las tierras seguras de la ciudad de Atlanta, mientras huyen de hordas de “no muertos” que quieren darles matarile. El único modo jugable es el de campaña, pero los desarrolladores han creado un sistema de decisiones para que potenciar la rejugabilidad. No se trata sólo de un disparar, sino de ir avanzando despistando a los “caminantes” con distintas maniobras. El juego muestra la tensión y la sensación de acorralamiento que refleja también la serie y guarda conexiones con la misma, algo que agradecerán los fans. La historia, por tanto es relevante, sin olvidar las dosis de acción ya que los caminantes están por todas partes y pueden escuchar y oler a los humanos. La clave para avanzar será distraerlos con cualquier mecanismo posible, y si los tenemos encima sacar el rifle o el hacha. Tan natural como la vida misma.



Activision| Shooter | Marzo | 18+
www.activision.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

UP: Tiene buen ritmo y la tensión está bien conseguida, con los zombies echándonos su fétido aliento en el cogote.
DOWN: Las comparaciones son odiosas, pero la serie es mucha serie...



Gears Of War Judgment

Aunque hayamos derrotado a los Locust en «GOW 3», la guerra todavía guarda alguna sorpresa. «Judgment» es la historia de Baird y Cole, sus veteranos más bestias.

Gears of War» fue el primer título en demostrar que Xbox 360 era una consola muy prometedora, y el responsable directo de que el dispositivo doblara la memoria RAM que iba a traer por defecto. «Judgment» es una historia paralela a la historia principal, donde el protagonista es Damon Baird, el deslenguado acompañante de Marcus Phoenix. Su segundo de abordo es otro viejo conocido, Augustus Cole, apodado El Tren, una antigua estrella del deporte reconvertido en soldado de élite. Junto a ellos, un menguante pelotón de militares que se enfrenta a los peligrosos Locust y algunos traidores humanos.

> Según cómo juguemos nos darán la puntuación, y entre los modos destaca OverRun, posiblemente el más estratégico de la franquicia creada por Epic Games

Aparentemente, nada diferencia a «Judgment» de «Gears of War 3», pero los guionistas han sabido darle ese toque de interés a la historia, lo suficientemente sólida como para atraer la atención de los aficionados a los shooter. El motor gráfico es el mismo que el de la misma entrega, y todos los diseños nos hacen pensar que visualmente nos encontramos frente a una expansión en lugar de una continuación. Hay que pensar que muy probablemente se trate del último título de la serie que veamos en esta generación, ya que el relevo está a la vuelta de la esquina.

El complejo universo de los Gears ha permitido que «Judgment» se establezca como un episodio interesante de la serie, aunque pesa la ausencia de Marcus y que la historia de los Locust esté ya "resuelta". No obstante este título alternativo atesora una calidad que ya quisieran muchos otros juegos del género.

Si te gustan los disparos y las motosierras, no te lo puedes perder.

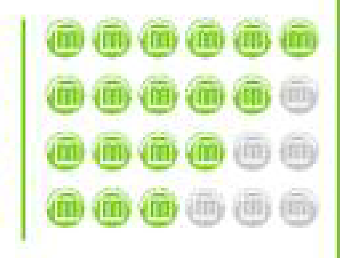




Las señas de identidad de la saga se mantienen con la mejor ensalada de tiros, aliñada con una historia ad hoc a modo de precuela. Más de una decena de personajes nos llevan por una senda de acción sin desperdicio.

Microsoft | Shooter
Marzo | 18+
http://gearsofwar.xbox.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

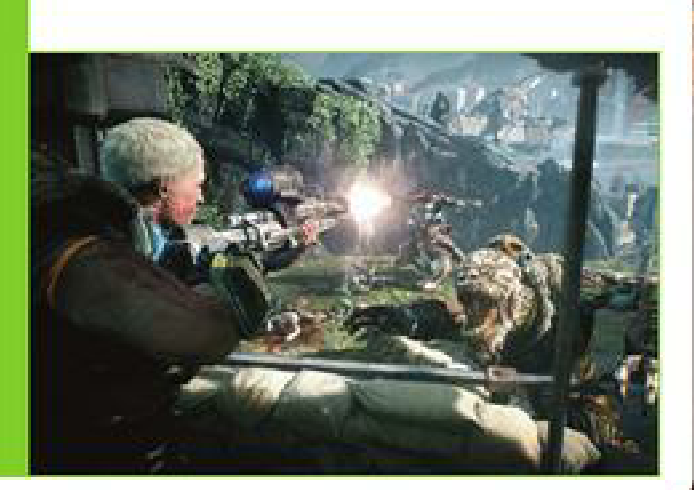




Multijugador cañero

El auténtico motor de los Gears ha sido desde su primera entrega el modo multiplayer. Judgement no iba a ser una excepción, y presenta dos nuevos modos: OverRun y Todos contra Todos, incluyendo mapas como Gondola y la Biblioteca. Sin embargo, también habrá algunas bajas, porque las ejecuciones y los Locust en estos tipos de juego brillarán por su ausencia. Aún así, el modo supervivencia cooperativo puede alargar notablemente la diversión mientras jugamos bien acompañados. ¿Te atreves?







God of War Ascension

Sony | Acción, Aventura | Marzo | 18+
www.godofwar.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Futuro perfecto

Ya desde su primera demo en el último E3, donde se mostraron las nuevas habilidades del gerrero espartano y sus capacidades para congelar enemigos o generar ondas de choque, quedó claro que estamos ante un acelerón muy serio de la saga. Aún se desconoce cuál será el futuro de la franquicia, pero está claro que, después de esto, se presenta espléndido (y con la PS4 a la vuelta de la esquina, más). La furia de Kratos no debe cesar. Y si no, siempre le quedará la arena de alguna entrega de «PlayStation All-Stars Battle Royale».

Enemigos mayores

No pararemos de mandar al afilador nuestras Espadas del Caos ante la nónima de enemigos con los que nos encontraremos. Tipos, o bichos, del calibre de Elephantaur (mitad hombre, mitad elefante), el monstruo marino Caribdis o, sobre todo, las Furias, las principales enemigas de Kratos. Principalmente Megera, una fiera corrupia de cuidado. Y ojo, nunca mejor dicho, con Polifemo. En fin, no se aburre el héroe, ya se encarga ese antagonista que es Ares, el cruel dios de la guerra siempre ávido de sangre, de prepararle escenarios llenos de peligros para los cuales debe estar siempre alerta.



La séptima entrega se centra en las andanzas de juventud de Kratos, desvelando algunos secretos pasmosos de su pasado.



Ya lo avisamos el mes pasado: Kratos está de vuelta, y más sano y musculoso que nunca. Por algo su nueva aventura, la séptima, nos presenta a nuestro héroe en sus años juveniles, siguiendo la moda de las precuelas. Por tanto, «God of War Ascension» nos invita e insta a explorar e indagar en los orígenes de Kratos mientras él intenta romper su pacto de sangre con el dios Ares. Concretamente, el argumento se sitúa seis meses tras el engaño que le condujo a matar a su mujer y su hijo, y que condenó a Kratos al destierro en las Furies, encerrado en una prisión de máxima seguridad.

El lado humano de Kratos es uno de los platos fuertes de esta entrega que, aparte de las novedades argumentales y «territoriales», no defrauda gracias a sus líneas maestras respetadas y reforzadas: grandes escenarios, villanos titánicos y combates escalofriantes. Eso, aparte de los rompecabezas, que siguen la línea de la saga y que se presentan más complicadillos que nunca. Otro punto a considerar es la generosa personalización de nuestro propio personaje, incluyendo armas y coraza, que nos permitirán ganarnos la confianza de Ares, Poseidon y Hades para así desbloquear nuevas habilidades y armamentos. Pero ojo que Sony tampoco quería una especie de clones Power Rangers de Kratos... Cada cosa, en su lugar.

Lo que sí ha dado un buen subidón ha sido su nivel gráfico, por momentos avasallador, y esa mitología épica que ha definido la franquicia desde un principio auparán al juego a niveles casi históricos. Quizá se les haya ido un poco la mano en lo explícito y gore, porque algunos países como Australia le han puesto un punto negativo por su brutalidad sangrienta. Para rematar la faena, uno de los grandes prodigios del juego: sus opciones multijugadoras renovadas y hasta para ocho jugadores, divididos en dos equipos para así poder controlar todos los personajes de la saga. Modos como Favor de los Dioses muestran unas dosis de virtuosismo y jugabilidad que dejan la boca abierta, y salivando.

> Enemigos titánicos en 3D, mayor fluidez y nuevos controles, armas y habilidades en combate le añaden vitaminas a esta histórica saga

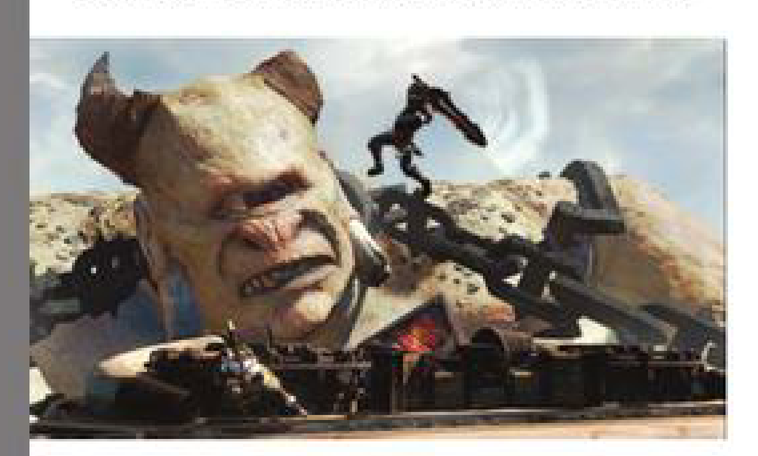
Lo dicho, una entrega extraordinaria, con soporte 3D, más destrozo que nunca (¿para qué abrir cofres cuando se pueden machacar?), estilo cinematográfico incluso en las magias, duración más allá de las seis horas, música épica salida de la batuta de Tyler Bates y unos minijuegos con nuevo sistema más intuitivo y menos sota-caballo-rey estilo QTE. En fin, que Kratos sigue siendo el amo.



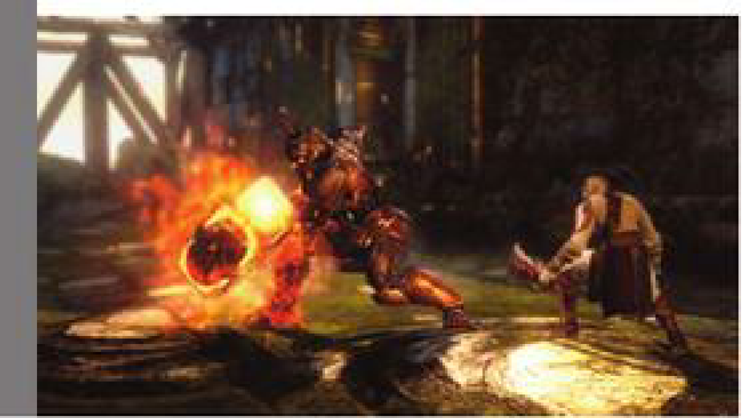
Nuestro amigo Kratos hace borrón y cuenta nueva en este "reloaded" de tan legendaria saga, en la que nos encontramos a un héroe demasiado humano y atado a numerosas cadenas, no solo físicas, como podemos apreciar en la imagen. El jovencito Kratos tendrá que liberarse de su condena con las Furies en una prisión titánica (con este chico todo es XXL, ya se sabe) y afilar sus espadas más que nunca.

Guía de juego

Aunque la esencia de acción en tercera persona se mantiene a rajatabla, es encomiable el esfuerzo de Sony para añadir un plus de espectacularidad al juego, con un nuevo catálogo de movimientos, poderes y armas sensacional. Principalmente, con R1 como nueva opción de agarre (con las posibilidades de movilidad y combate que conlleva), el botón círculo para acceder a las sub-armas o nuevo sistema de es-



calado, que harán que a Kratos no se le escape rincón por explorar. Incluyendo a los titanes, porque nuestros enemigos serán más gigantescos que nunca, y con un poder de destrucción a la altura de las entregas más salvajes de la saga. Para derrotarlos tendremos más armas, sub-armas y el poder de nuestros puños, que tampoco es manco. Y más combos y un sistema de escalado perfeccionado, por si hay que salir por piernas. Muy épico y grandioso todo.iernas. Muy épico y grandioso todo. Y una última cosa: no hay que olvidarse del poder "ciclo de vida", para controlar y congelar el tiempo, lo que es una mina para resolver puzzles puñeteros y estudiar a nuestros enemigos para descubrir su flancos débiles.

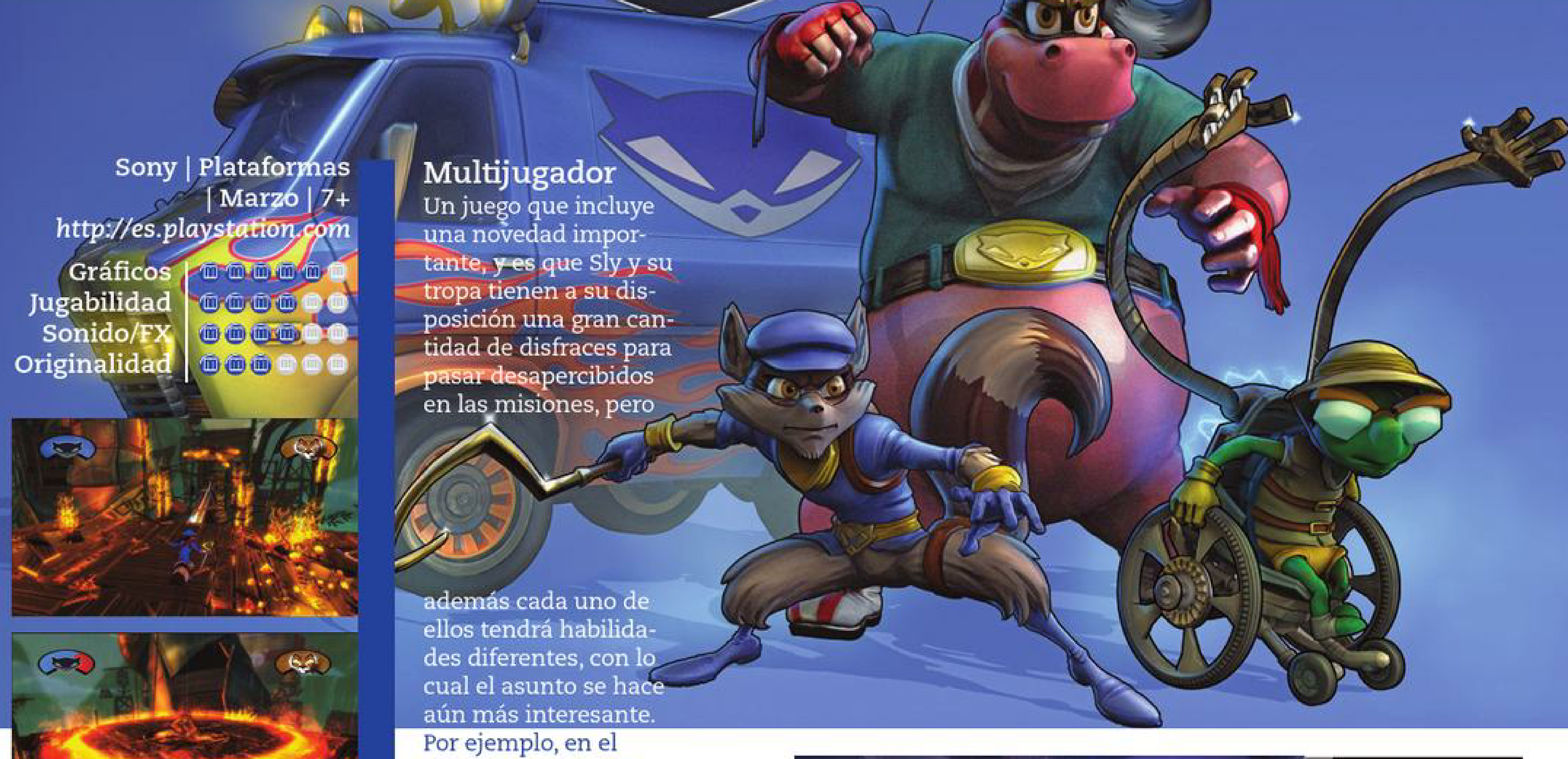


Sly Cooper Ladrones en el tiempo

El escurridizo ladrón mapache regresa con el cuarto de la saga, en una aventura cargada de acción y plataformas que llevará a Sly y los suyos a viajar en el tiempo.

Sly Cooper se embarca en una nueva aventura plataformera junto a sus fieles Bentley y Murray. El juego arranca cuando Sly descubre que su preciado Latronius Mapáchibus, el libro de trucos para robar de su familia ha sido robad. ¡Robar a un ladrón un libro sobre consejos para robar! Así que propone a los suyos viajar en el tiempo para descubrir qué es lo que ha ocurrido, recuperar su tesoro y mantener en secreto los trucos de una de las familias de ladrones más respetada de la historia (solo roban a quienes se enriquecen robando). Así visitaremos de la mano de este mapache diferentes periodos históricos y disfrutaremos de una gran variedad de plataformas. La primera fase es un tutorial para recordar las habilidades de Sly y de los demás personajes. Nuestra primera misión será robar una espada de Rioichi Cooper y para ello deberemos viajar al Japón de 1603 y rescatar al mismísimo Rioichi de una trampa trabajando siempre con un enorme sigilo, los enemigos pueden estar al acecho... A medida que vamos avanzando Sly irá sumando puntos de experiencia y ganando en habilidades que nos harán ser más sigilosos y hábiles. Bentley y Murray también son personajes jugables, con ellos podremos explorar los distintos entornos, aunque no siempre tengamos misiones con ellos. Además el juego incluye un montón de minijuegos de lo más variados, aunque ya de por sí la diversión está garantizada con la aventura principal, cargada de ritmo y de vitalidad plataformera original y animada con un estilo "cartoon" encantador.

> Murray el hipopótamo, reparte leña a sus anchas, mientras que Bentley desde su silla de ruedas utiliza un arsenal de granadas poco sigilosas, pero de efectividad total



Sony | Plataformas | Marzo | 7+
http://es.playstation.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

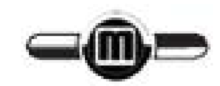


Multijugador

Un juego que incluye una novedad importante, y es que Sly y su tropa tienen a su disposición una gran cantidad de disfraces para pasar desapercibidos en las misiones, pero además cada uno de ellos tendrá habilidades diferentes, con lo cual el asunto se hace aún más interesante. Por ejemplo, en el Japón del siglo XVII, podemos conseguir un disfraz de samurái que hace que los guardias que nos encontraremos en una prisión piensen que somos de los suyos y nos dejen pasar hasta la cocina.¡Ilusos!



Desde el punto de vista visual, el juego es de quitarse el sombrero. Mantiene un estilo "cartoon" muy de agradecer, proporcionando un toque muy cómico a la historia y acorde a un plataformas con caché.

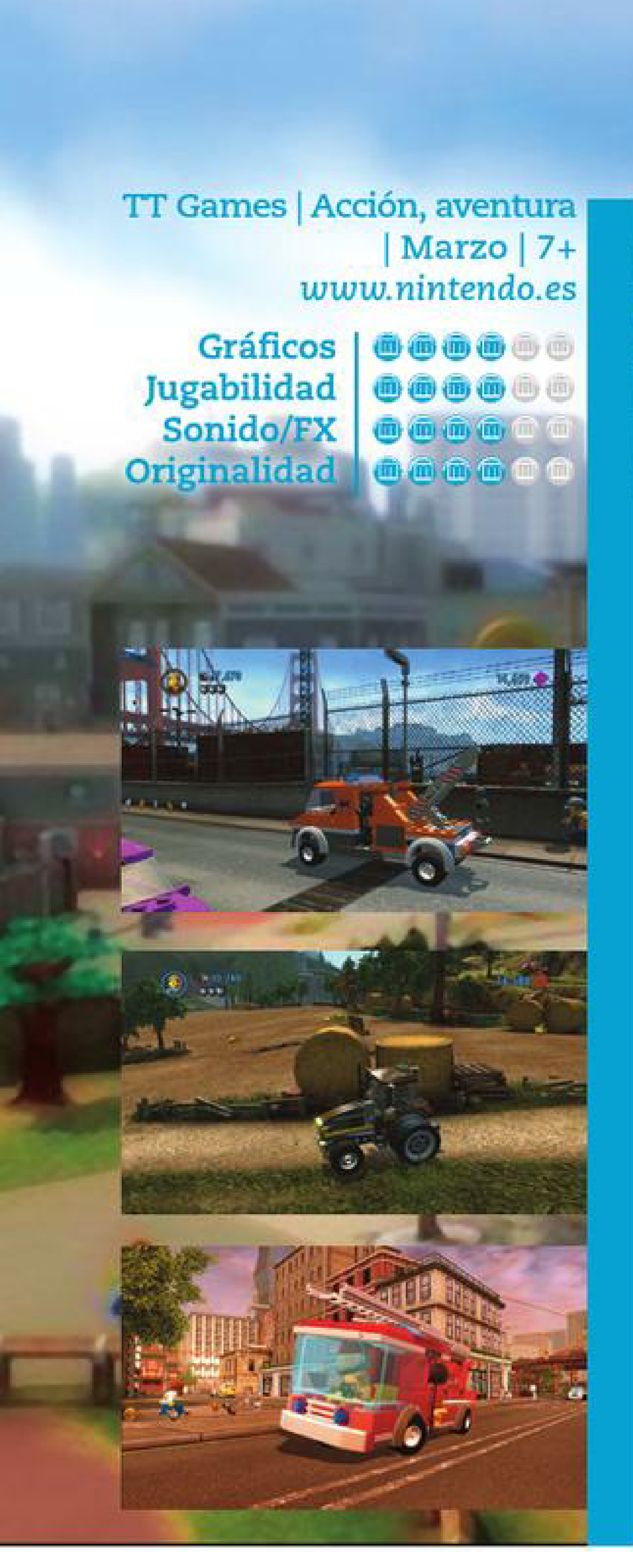


Lego City Undercover

Un refrescante sandbox totalmente original pero con el humor característico de la serie Lego que saca el máximo partido a la nueva consola de Nintendo.

Si algo caracteriza la franquicia Lego es que sus juegos están basados en conocidísimas sagas cinematográficas como Harry Potter o El señor de los anillos. Ahora y de manera exclusiva para Wii U se lanzan con un título completamente original que propone acción y aventura en un ambiente urbano abierto, con una enorme libertad de movimientos y con el característico humor y estilo visual marca de la casa. Una especie de GTA "legolizado". El protagonista es un duro agente de policía al estilo de las series de los 80, Chase McCain, que se ha propuesto acabar con el crimen en la ciudad y meter entre rejas al más peligroso delincuente de Lego City: Rex Fury. El otro personaje importante es la propia ciudad, una mezcla de Nueva York y San Francisco con monumentos famosos y paisajes inconfundibles. A partir de esta base la aventura se inicia y su desarrollo dará mas de una sorpresa y muchas risas. El mundo abierto ofrecido en la ciudad es propicio para ello, repleto de misiones secundarias, puzzles que resolver, pistas que seguir... Y lo puedes hacer a bordo de los más de 100 vehículos disponibles, desde motocicletas a helicópteros. Uno de los puntos fuertes del título es el partido que se saca al GamePad para recibir instrucciones, actualizar misiones, interceptar las comunicaciones entre los delincuentes, como visor para escanear un entorno, etc. La variedad de actividades que podemos realizar en este juego es lo que lo hace tan adictivo, siempre estaremos explorando, buscando y sorprendiéndonos con la emocionante historia que se adapta como un guante a Wii U.

> Nunca pierdas de vista tu pistola de trepar, te ayudará a atrapar a malhechores y te salvará en más de una ocasión. A McCain le encanta correr por las alturas



TT Games | Acción, aventura | Marzo | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

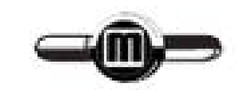


La ciudad como uno más

Como Arkham City o San Andreas en otros títulos, en éste Lego City es casi casi otro personaje más. Nos encontraremos escenarios como la prisión de Alcatraz, la Estatua de la Libertad, o el Golden Gate y todos ellos serán escenarios muy importantes para resolver misiones. Además gracias a la gran libertad de movimientos tendremos la opción de explorar y descubrir a fondo la ciudad usando algunos de los más de 100 vehículos distintos que incluye el juego.



McCain está obsesionado con su misión de meter a Fury entre rejas y para eso tendrá que infiltrarse en distintas bandas tomando diferentes identidades. Su fondo de armario guarda un montón de disfraces.





Monster Hunter 3 Ultimate

Capcom | Rol | Marzo | 12+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Bestiario creciente

Otro de los "must" del juego viene a través de sus compatibilidades y conexiones online, que son gratuitas hasta cuatro jugadores, y que también incluyen chat de voz con micrófono integrado en el WiiU GamePad para dar rienda suelta a nuestras exclamaciones. Eso, aparte de nuevos "quest", léase misiones, disponibles gratis cada semana. Y ojo que, en su versión para Nintendo 3DS podemos conectar hasta tres consolas en el mismo espacio, para que el festín sea completo. La saga de Capcom muestra una vez más un extraordinario vigor. Y suma y sigue...

Cacería en 3DS

Aparte de su columna vertebral Wii U, el juego tiende lazos poderosos con la portátil de Nintendo, con elementos compatibles gracias a su conexión local inalámbrica, que permite transferir datos y "llevarnos la caza" allá donde queramos. Reconfortante sensación esa de tener monstruos en los bolsillos que no sean pokémon. Aparte, el juego en 3DS propiamente dicho goza de una calidad gráfica, una profundidad de campo y un dominio de la acción envidiables. Y el manejo con el stylus es de lo más intuitivo y directo, así que doble acierto.



¿Qué mejor pasatiempo que echar el lazo de hierro a unos bicharracos descomunales? Apunta, dispara y ojo con los pisotones.

Vuelve la caza al monstruo corrupio y fino con la última entrega de una saga cuya premisa no puede ser más universal: dar matarile a unas bestias gigantes con armas aún más titánicas aunque, eso sí, manteniendo siempre el tipo y la planta. Ahora, la franquicia de Capcom se reforma de arriba abajo en su edición para Wii U, con paisajes "amazing", nuevas equipaciones y armamento, la barbaridad de más de 200 misiones y, sobre todo, unos bicharracos que quitan el hipo. El binomio rompedor rol-acción vuelve a golpear con una entrega que aprovecha las opciones y funciones de la nueva consola de Nintendo para conseguir una experiencia de juego emocionante, participativa y con mucha sangre y salsa barbacoa. El intríngulis de «Monster Hunter 3 Ultimate» es más sencillo que el currículo de un concursante de "Gandía Shore": hacer picadillo a unos enemigos que nos sacan varios centenares de cabezas. Se puede ir de superhéroe macho alfa y cargar en solitario contra ellos, pero lo más recomendable es formar equipos para atacar a la criatura allá por donde más le duele. Y le duele por varios sitios, os lo garantizamos. Ya se sabe, la unión hace la fuerza y demás milongas que solo funcionan en los mundos virtuales. Pero, afortunadamente, aquí el pez chico se suele comer al grande, y David vence a Goliat casi sin despeinarse. Por tanto, nuestro trajín batallador nos reportará numerosos trofeos (huesos, cornamentas, pieles...) que intercambiaremos tan ricamente tanto en armas como armaduras. Así, aparte de ir armados hasta los dientes también luciremos un look paleo-chic de lo más mono, a juego con nuestros peinados estratosféricos, muy japo todo.

> Centenares de misiones y objetos, armas tan titánicas como los enemigos y funcionalidad fetén online y con la 3DS. Un juego total

Una de las característiticas más destacadas de esta versión Wii U viene dada por las funciones (opcionales) de la Target Camera, que facilita sobremanera tareas como enfocar de un vistazo a un enemigo con solo pulsar un botón. Apunta, dispara y fulmina. Aparte, el WiiU GamePad nos permite también acceder de un plumazo a armas, mapas, características del terreno y hasta minijuegos para echar un cigarrito entre bistec y bistec de brontosaurio. Una calidad de gráficos de cinco estrellas (ojo a algunos escenarios, con acantilados, cordilleras y praderas bellamente pintadas), una banda sonora que ayuda a meterte en el fregado de la batalla, y una línea argumental leve pero sugerente hacen de esta entrega un feliz reencuentro con una saga con genuino pedigrí jugón.

A pesar de que el solomillo del juego son sus combates a brazo (de mar) partido, también habrá lugar para las posibilidades de elección y personalización de nuestros personajes e incluso para los elementos conversacionales. Ojo a ambos, pues tendremos que afinar muy bien cada petición y réplica para no salir escaldado. Y también hay que tener en cuenta que algunos contertulios tienen cara, y modales, de muy pocos amigos.

Guía de juego

Como es habitual en la saga, este episodio combina con tino la acción con la estrategia. Cada bicho contra el que nos enfrentemos requiere una "lectura geográfica" de sus puntos débiles y un estudio de sus características y fortalezas, datos presentes en el GamePad. Algunos podremos darles boleto en solitario, pero para otros necesitaremos el trabajo en equipo: tú dispara a las patas, tú ataca la cabeza,



tú lancéale el cuello, etcétera. En este sentido, el apuntado rápido es todo un invento para no tener la frustrante sensación de dar palos de ciego.

Los controles son básicos y directos, así como las armas que manejamos con destreza. Fundamental es ir adquiriendo los objetos que nos encontremos por el camino (hay medio millar nuevos, nada menos) para optimizar recursos de ataque y cobrarnos piezas mayores cada vez con más rapidez. Lo dicho: trabajo en equipo, trabajo eficaz y, cuando acabemos la caza, nos podremos relajar en alguna playa volcánica y contemplar el atardecer con tonos azufre y turquesa. Que somos megacazadores pero con sensibilidad.



Castlevania
Lords of Shadow
Mirror of Fate



Konami | Acción, Plataformas | Marzo | 16+
www.konami-castlevania.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

El juego de la salvación

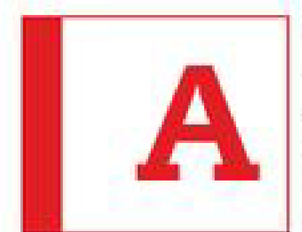
Es normal que después de un proyecto tan grande como «Lords of Shadow» haya despidos en las filas de los estudios de programación. Pero gracias a este proyecto, el equipo de Mercury Steam ha podido mantenterse casi al completo, como manifestó David Cox, productor de la serie. Mientras se preparan para el lanzamiento de «Lords of Shadow 2», el estudio aprovechó sus buenos recursos para sacar adelante este desarrollo. El resultado técnico es magnífico y una muestra de la valía de los diseñadores del estudio español.

Historia a medida

Como «Tomb Raider», «Castlevania» sigue la senda de revigorizar clásicos con un nuevo enfoque. Así, después de asombrar a los jugones de todo el planeta con «Lords of Shadow», Mercury Steam regresa a los orígenes de la serie con este título. El argumento sigue a varias generaciones de los Belmont, cada uno con su trágica historia. Si bien en el final de «LoS» veíamos el destino final de Gabriel, no se hablaba de cómo sus descendientes seguían enfrentándose a los vampiros, en «Mirror of Fate» conoceremos al dedillo nuevas aventuras de personajes míticos como Alucard o Simon.



El estudio español Mercury Steam vuelve a asociarse con Konami para profundizar en la saga vampírica que les ha hecho mundialmente célebres.



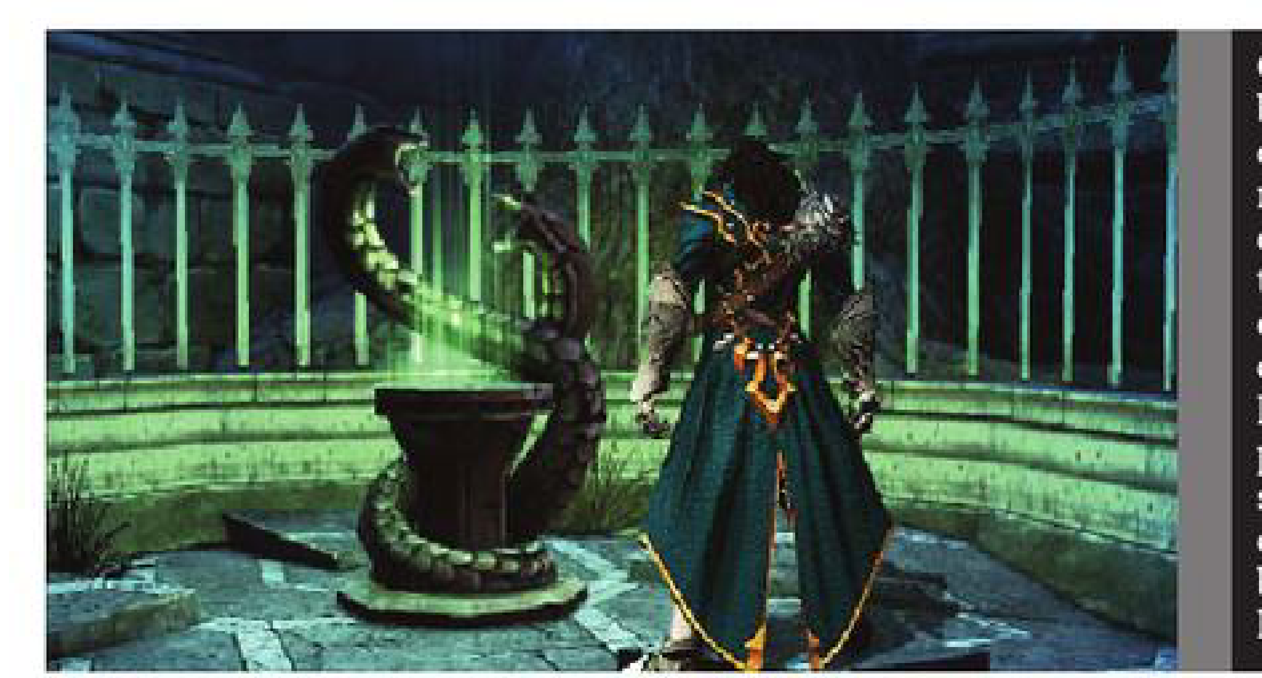
Ambientado 25 años después de los acontecimientos del juego anterior, este título pretende crear un vínculo entre «Lords of Shadow» y su próxima continuación, que llegará a consolas de sobremesa. Pero por ahora el estudio español Mercury Steam se han querido centrar en Nintendo 3DS, con un universo que recuerda mucho a las entregas clásicas de la serie. Los estupendos gráficos poligonales, cubiertos de texturas y efectos de luz impensables hace unos años para una portátil, esconden una jugabilidad en dos dimensiones muy al estilo de los juegos de Super Nintendo y NES con los que se hizo popular la saga.

Seguiremos las historias de los descendientes de Gabriel, durante siglos las fuerzas demoníacas de Drácula. Profundizando en el argumento, veremos de dónde viene la rivalidad de la familia cazavampiros con el rey de la oscuridad, con un argumento tan absorvente y cuidado como en el mítico «Symphony of the Night». De hecho Alucard, el protagonista de ese título, será uno de los personajes controlables durante la aventura. Otro será Trevor, el hijo de Gabriel concebido antes de los acontecimientos de «Lords of Shadow», y que permaneció oculto para no obstaculizar la misión de su padre.

Aunque sea para una consola de bolsillo, los gráficos son sorprendentes. La ambientación es perfecta, muy parecida a las primeras pantallas del juego que le precede, con efectos de lluvia, viento y relámpagos que serían la envidia de otros juegos para plataformas más potentes. A todo el despliegue visual hay que añadir el valor de la profundidad que otorga la pantalla tridimensional de la portátil, así como unos efectos de sonido capaces de ponerte la piel de gallina si juegas con auriculares. Los cambios en el punto de vista cuando nos enfrentamos a variados enemigos, o bien cuando la historia se cuenta a través de escenas realizadas con el motor gráfico, nos dan una idea del excelente trabajo de los diseñadores.

> «Mirror of Fate» cuenta con un estilo sencillo y directo, perfectamente reconocible para los seguidores de la serie

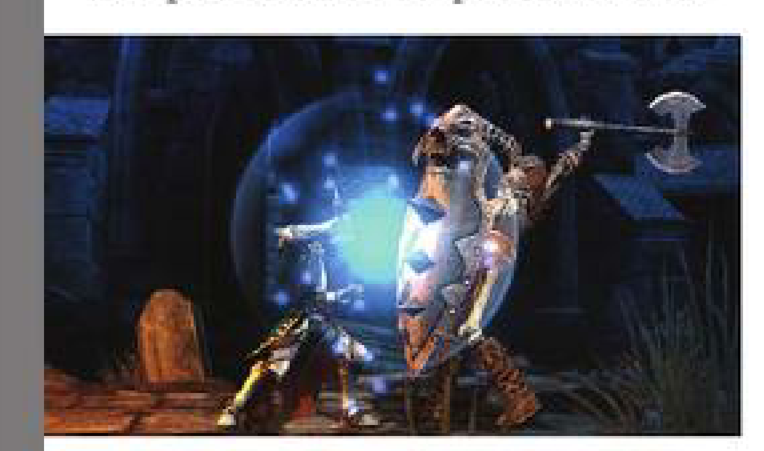
«Castlevania: Mirrors of Fate» no es un paréntesis en la historia de «Lords of Shadow», sino una entrega completa y de pleno derecho. La gran cantidad de secretos, combos y posibilidades de mejora le dan mucha más vida que la de una simple partida, pasándose el modo historia. Una vez controles las habilidades de los Belmont, te entrarán ganas de repetir la aventura con lo ya aprendido. Y, ¿quién sabe? Puede que te hayas dejado alguna puerta sin abrir en los bellísimos escenarios.

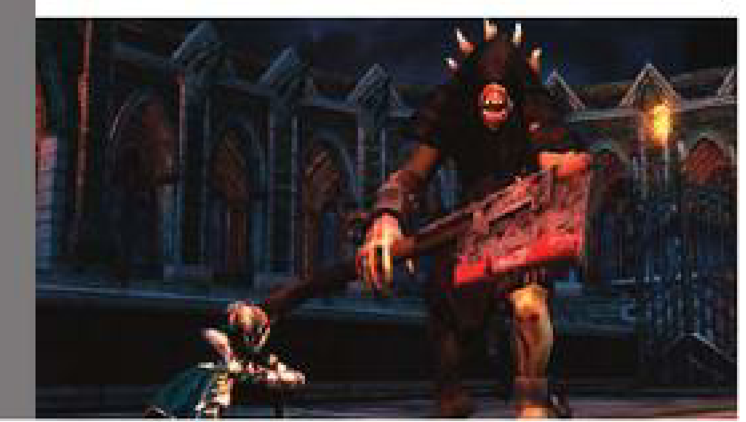


Con el rugir de cada trueno y el brillo de cada relámpago, «Mirror of Fate se confirma como una maravilla técnica». Los modelados de los personajes son casi tan detallados como sus primos en versiones de Xbox y PS3. Por otro lado, las acciones en las que hay que blandir la espada en la piel más heroica del personaje son apoteósicas. Y del argumento decir que es de película, muy elaborado y con giros para los que habrá que estar preparados.

Guía de juego

Se podría decir que «Mirror of Fate» es el mismo juego que «Lords of Shadow» pero en scroll lateral. Los combos de latigazos y puñales arrojadizos son igualitos, así como los elementos de exploración y RPG, aderezado todo con una emoción a flor de piel.. Con cada muerte de enemigo ganamos experiencia, que podemos intercambiar por nuevos poderes. Es importante acabar con cada enemigo que aparezca, porque de su energía podemos sacar golpes y pergaminos intercambiables por objetos. Además, existen una serie de escenarios secretos donde se esconden detalles de la historia muy importantes. Los momentos cumbre son los enfrentamientos contra monstruos de todo tipo, desde hábiles espadachines hasta temibles lagartos de tamaño descomunal. Conseguir dominar todas las habilidades será una tarea imposible en el primer recorrido por el modo en solitario, así que no pierdas la oportunidad de echarte una segunda partida para desvelar todos los misterios del Espejo del Destino. Merece la pena.





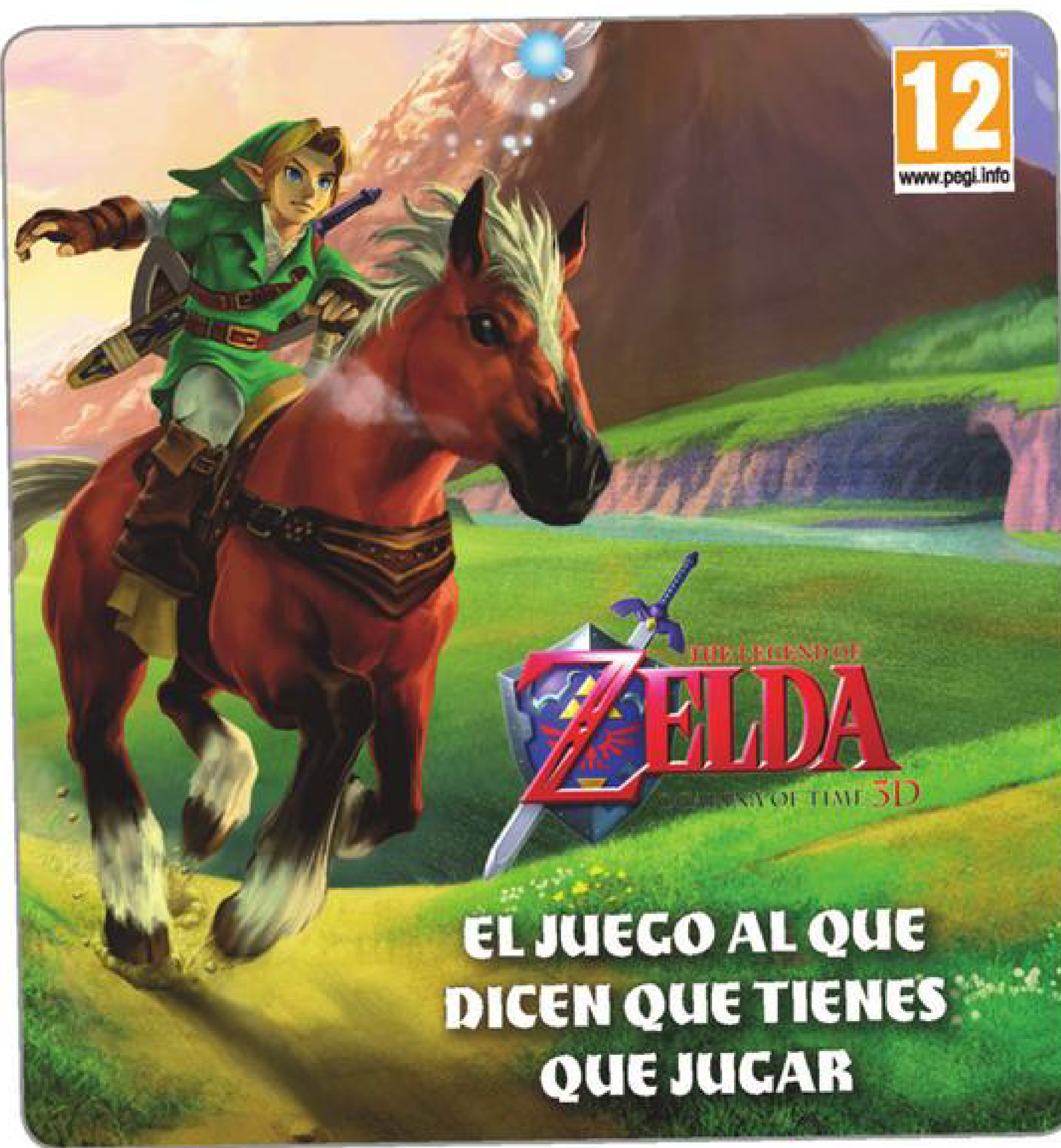




Te sobrarán motivos para salir de casa











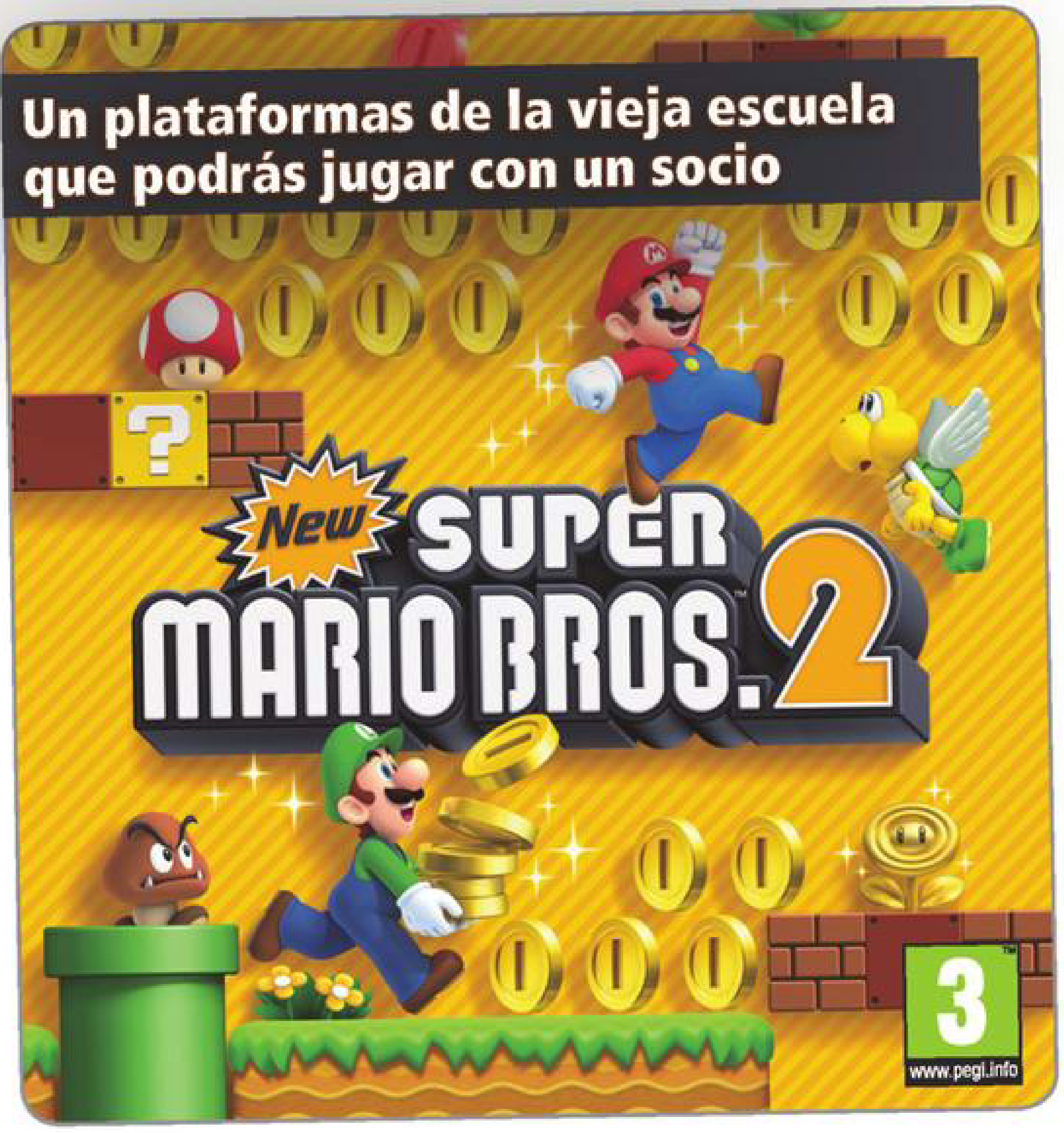

NINTENDO 3DS.


NINTENDO 3DS XL




RESIDENT EVIL
REVELATIONS
Siente el miedo:
vuelve a los origenes del
survival
horror
16
www.pegi.info


PAPER MARIO
Sticker Star
POW
EL RPG DE MARIO
DE LOS CREADORES
DE FIRE EMBLEM
Y ADVANCE WARS
3
www.pegi.info


Un plataformas de la vieja escuela
que podrás jugar con un socio
New SUPER MARIO BROS. 2
3
www.pegi.info


Y ADEMÁS...
Castlevania
Lords of Shadow
MIRROR OF FATE
Animal Crossing
MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D
HEROES OF RUIN
KINGDOM HEARTS 3D
Luigi's Mansion 2
Pokémon X
Pokémon Y
MARIO & LUIGI
FIRE EMBLEM
AWAKENING
VIRTUE'S LAST REWARD



Luigi's Mansion 2

Después de una siesta de una docenita de años, por fin llega la secuela de uno de los juegos más señeros de la estupenda consola GameCube. ¿Hacen unos respingos simpaticones?

Qué bien nos cae Luigi, ¿a que sí? Cierto que muchos preferirán al superestelar Mario, y otros al canalla Wario (al que, por cierto, han hecho un homenaje en la portada de la reedición de "La conjura de los necios", muy atinadamente, ya que Ignatius tiene una vena, hinchada, wariófila). Pero no nos vayamos por las ramas porque los fans del larguirucho, zascandil y cobardón Luigi están de enhorabuena: por fin llega la anunciada secuela de «Luigi's Mansion», aquel blockbuster de la GameCube que, entre pitos y flautas, llevaba más de una década pululando y esperando su continuación, anunciada hace un par de E3. Pero todo llega y, aunque la WiiU, heredera espiritual de la cúbica de Nintendo, aún no tiene intención de albergar en sus filas esta simpática zarzuela de sustos al dente, de momento nos conformamos, y mucho, con esta versión para 3DS que demuestra que la "jibarización fantasmagórica" de la mansión encantada ha dado un resultado óptimo.

La columna vertebral del juego es prácticamente idéntica a su antecesor: tenemos al "fratello" de Mario enviado por el Profesor Fesor (trasunto del Profesor E. Gadd) a un caserón plagado de pasadizos, carillones, cuadros con doble fondo y, sobre todo, espectros burlones a los que tendremos que dar caza. ¿Cómo? Con nuestras herramientas preferidas, sobre todo el "succionaentes" (que ya no es 3000 sino 5000, las ciencias cazafantasmas adelantan que es una barbaridad), que aspira a nuestros díscolos enemigos previo "flashazo" estroboscópico con una bombilla que no parece exactamente de las de bajo consumo. Así,

Nintendo | Aventura, acción | Marzo | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





A succionar con alegría

Aparte de los "bichos" con que nos encontremos (los hay hasta perrunos), y del propio e ínclito Luigi con sus ataques de "canguelo", la atracción de la velada es el Succionaentes 5000, aspirador con potencia industrial que nos permitirá no solo atrapar espectros, sino descubrir objetos y puertas ocultas incluso en el techo y en el suelo. Para ello, habrá que orientarlo también a las alturas y mirar debajo de las alfombras, algo siempre conveniente.





Cazafantasmas unidos...

Como algunos fantasmas a los que debemos echar el lazo son duros de roer, nada mejor que aliarnos con los colegas en el modo multijugador Scarescraper. Hasta cuatro cazafantasmas (uno de propina respecto a la peli ochentena) formarán equipo para peinar un edificio atestado de seres sobrenaturales, recibiendo bonificaciones y mejoras para dar caña a los jefes finales de la torre. Por si nos cansamos de las escaleras, podremos elegir el número de pisos, cinco, diez o veinticinco, y hasta el grado de dificultad, que los espectros pueden ser de lo más cansinos.

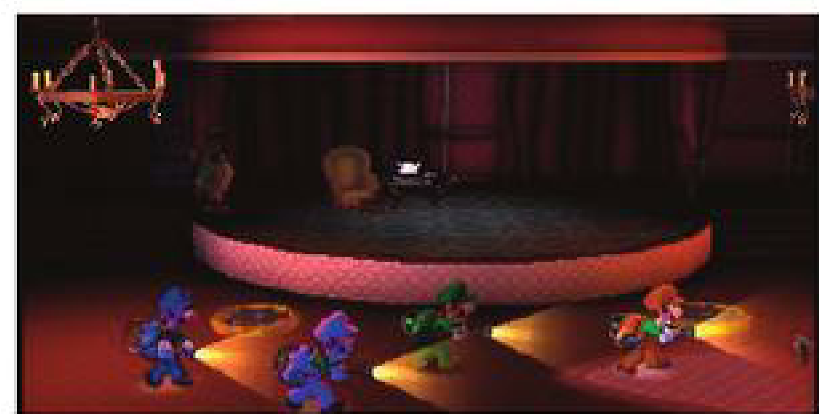


En esta aventura no solo nos enfrentaremos a fantasmas de los de sábana y cadenas, sino a otra serie de bichos y criaturas espeluznantes como esta araña a la que tendremos que dar caña deslumbrando y succionando. Véase también el útil, y adaptable, mapa de la mansión y sus accesos, imprescindible para no acabar como Abbott y Costello en las bufonadas terroríficas "viejunas".

iremos accediendo a diversas estancias, habitaciones y pasadizos (cuidadín con los caballeros de la armadura, con la espada siempre a punto de peinarnos con la raya en medio) para ir descubriendo los secretos y enigmas ocultos, resolviendo puzles, buscando llaves y monedas (y hasta billetes y lingotes de oro, que Luigi parece el monte de piedad) y, mayormente, succionando cual ostras de Arcade (nunca mejor dicho) a los entes ectoplasmaticos que nos salgan al paso, algunos más fieros y con malas pulgas que otros.

> Armas reforzadas, más habitaciones y pasadizos que nunca y unos fantasmas de lo más vacilones le aportan talento y diversión a este gozoso revival.

Aunque el 3D le da una dimensión y profundidad de campo de lo más apropiada a un juego repletos de dobles fondos, cortinillas y trampillas, el look razonablemente retro también se impone en los diseños de los personajes (entrañablemente poligonales) y en los escenarios, repletos de guiños y codazos a algún que otro título que el jugón nintendiano descubrirá con placer. Un manejo de los más sencillo, tanto con el stylus como con los botones para caminar, correr, deslumbrar y succionar, un fondo musical marca de la casa para pasar algún susto y ningún disgusto, y ese humor desenfadado y desenfrenado de la "Miyamoto connection" le ponen la guinda a un juego que no defraudará a la legión de fans que lo esperaban ansiosamente.

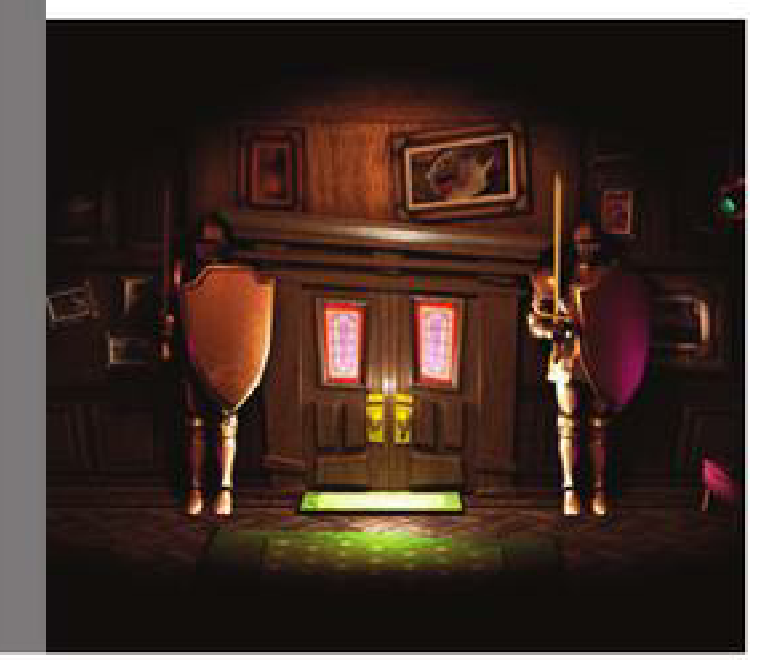


Guía de juego

Lo mejor para disfrutar de un juego como éste es imaginarte en un episodio de Scooby-Doo, aunque sin Shaggy comiéndote la oreja. Porque aquí estarás prácticamente solo, aunque los consejos e indicaciones vía móvil del Profesor Fesor pueden valer su peso en oro. Con un poco de sigilo, y la capacidad para salir por patas en el momento adecuado, podremos solventar cualquier situación, menos en el caso de los fantasmas



"titánicos", que requerirán una estrategia impuesta por sus diversas rutinas. Indispensable tener la linterna con las pilas cargadas para poder deslumbrar a las criaturas sobrenaturales y poder echarles el cazamariposas al menor descuido, aunque se resistirán lo suyo (habrá que hacer al menos dos intentonas a base de flash). También es imprescindible rebuscar en cualquier rincón de las distintas estancias de la mansión, ya que esa llave o ese objeto clave pueden esconderse de la manera más endiablada.



Fire Emblem Awakening

Más japonés que el sushi o el sumo, llega la nueva entrega de una saga con muchos galones y que se ha recorrido casi todo el espectro jugón de Nintendo. Ojo a este "nuevo despertar".

Paso al "emblema de fuego", una de las escasas franquicias puramente niponas (no hay más que ver su look y su filosofía estética y ética) que, gracias a su feliz reinvención occidental hace una década, ha calado en Europa y encontrado acomodo en la 3DS. Precisamente en esta consola aterriza su último episodio, que constituye una vuelta de tuerca total respecto a las anteriores entregas de la franquicia.

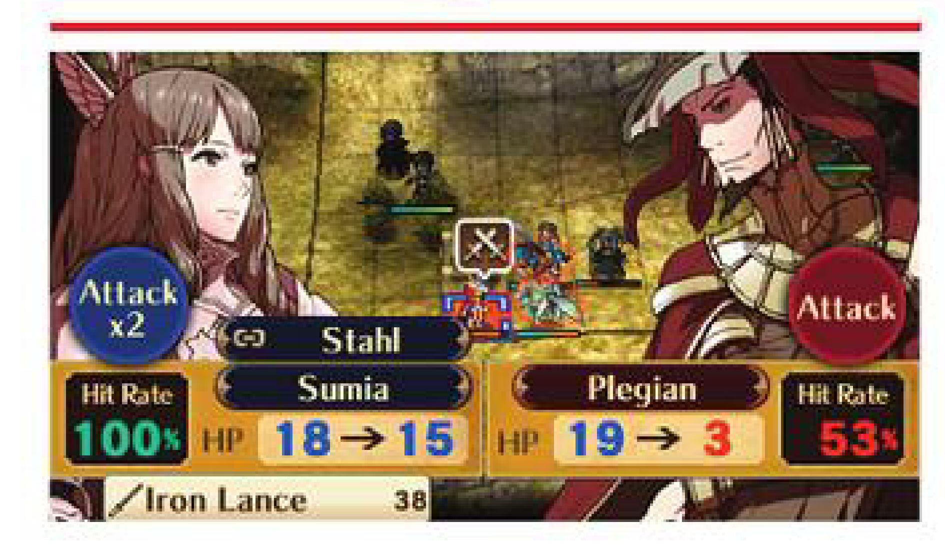
Así, nos encontramos en un mundo dominado por dos dragones más fogosos que un españolito de "Rodríguez", unas fuerzas de la oscuridad también alborotadas y una amenaza tremebunda contra el reino de los hombres. Veamos el argumento, que tiene tela que cortar: mientras el príncipe Chrom intenta evitar que las escaramuzas entre los reinos de Ylisse y Plegia se conviertan en una guerra abierta, una plaga de soldados no-muertos conocidos como "los resurrectos" asola la tierra. En mitad de tal conflicto, unas fuerzas malignas y titánicas, y un extraño enmascarado que afirma ser una figura legendaria de siglos pasados, la lucha por la supervivencia de Chrom se intuye más fatídica que nunca. Afortunadamente, cuenta con los Custodios de Ylisse (su milicia personal) y con nuestra pericia para lograr la victoria final.

Partiendo de elementos clásicos de la saga (principalmente de «Fire Emblem: Gaiden», «Fire Emblem: The Sacred Stones» y «Fire Emblem: New Mistery of the Emblem»), ingeniosamente renovados, «Fire Emblem: Awakening» parte de elementos presentes en juegos previos de la saga y ofrece una experiencia que tanto los fans entregados como los recién llegados disfrutarán. El tradicional sistema de combate por turnos nos obligará a afinar nuestras habilidades y estrategia por los diversos niveles y fases del juego, que siguen una tónica general muy homogénea. Aparte, el juego cuenta con varios niveles de dificultad, incluyendo el modo Novato, en el que los héroes derrotados en el campo de batalla pueden regresar en fases posteriores en lugar de perderse para siempre.



Gracias a su diseño como recién salido de la pasarela de "Tokio Fashion Week" y a sus personajes en la línea "amangada" de los RPG de ayer y de siempre, "Fire Emblem" ha logrado un sello de calidad y de marca inconfundible. Ahora, en su entrega número 12 más 1 se amplía y evoluciona tal look, siempre al servicio de un argumento también historiado. Hay mucho que descubrir, incluso para los seguidores fieles de la saga.

Historia apasionante, nuevos y clásicos personajes, nivel de juego con mucha miga y un look arriesgado a la par que elegante son los ases en la manga de este título



Una historia principal profunda, entusiasta y con muchos giros y personajes señeros de la saga, un modo cooperativo en el que nuestros personajes se echarán cables y pelearán codo con codo en la línea de batalla (gracias al juego local en el modo Duelo conjunto), una música tan cuidada como siempre y unos gráficos espectaculares que se incrementan con contenidos adicionales tales como mapas y personajes descargables hacen de esta entrega la más rica, compleja y completa de toda la franquicia.

Lo dicho, un título que tiende lazos entre las concepciones jugonas niponas y occidentales y que sirve para comprobar que, en el fondo, tampoco somos tan distintos: unos zambombazos, un vestuario chillón, y a correr.

ADN 3DS

La inyección de energía 3DS le ha venido de perlas a la saga, tanto por las posibilidades de fortalecer nuestro ejército con nuevos personajes obtenidos vía StreetPass, o el unir fuerzas con otro jugador a través de juego local. También los escenarios y la vistosidad de los personajes se ven reforzados sobremanera gracias a la tecnología de la consola portátil Por si fuera poco, los combates por turnos se enriquecen sobremanera gracias al virtuosismo gráfico en 3D, que aúpan a la saga «Fire Emblem» a una nueva dimensión. Muy grande.

Nintendo | RPG
| Abril | 12+
fireemblem.nintendo.com

Gráficos ●●●●○○
Jugabilidad ●●●●●○
Sonido/FX ●●●●○○
Originalidad ●●●○○○

Saga legendaria

A principios de los 90, el subgénero de estrategia por turnos no era el más popular del mundo, que digamos. Sobre todo partiendo de una vocación más batalladora que la saga «Final Fantasy».

Pero, gracias al inteligente reciclado de elementos RPG, acción y conversacional, «Fire Emblem» logró hacerse un hueco y una personalidad propia. Una docena de títulos a sus espaldas, y un fanatismo creciente avalan sus poderosas razones de éxito. Y he aquí su última demostración con este juego.

Guía de juego

Pocos juegos se han metido en la piel de Nintendo como éste, así que sus controles y habilidades no pueden ser más intuitivos y directos. Conviene remarcar algunos trucos como aprovechar al máximo el potencial de nuestras tropas, algo que adquiere una importancia vital, así como el posicionamiento en el campo de batalla, el tipo de armas y clases, y hasta los ataques cooperativos. Otro aspecto básico, cuanto más



interactúen y luchen mano a mano los personajes, más fuerte será el vínculo que los une, y eso significa mejores habilidades cooperativas. Además, hay muchas más cosas que ganar en el campo de batalla: incremento de la experiencia, mejora de nivel y estadísticas, y un montón de personajes que esperan ser reclutados para nuestro ejército aportando una gran variedad de clases y destrezas con las armas. Y si la situación nos supera, tenemos el modo Novato para ir poco a poco.



Virtue's Last Reward

¿Alianza o traición? Tu instinto tiene mucho que decir en este increíble juego de terror en el que todo depende de en quién confíes…

Se trata de la secuela de la aclamada novela visual 999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors de la franquicia Zero Escape que por desgracia no ha llegado a nuestro país. La secuela, disponible hasta el momento en la eShop, da ahora el salto al formato físico para sacarle el máximo partido a las posibilidades que ofrece la consola portátil de Nintendo. Es un thriller, una historia inquietante y angustiosa que promete tener una tercera parte y aunque no hayas jugado a la primera puedes acercarte a disfrutar de este juego

> Hasta la más dulce y el más amable de los personajes son potenciales enemigos; no todos pueden salir con vida del almacén…

que seguro te sorprenderá por su rareza, por su complejidad, por sus más de 20 finales… La historia arranca con un joven universitario, Sigma, que ha sido abducido y aparece en un ascensor con una joven llamada Phi, desconocida para él. Descubren que cerca hay otros siete jugadores participando en un extraño tipo de juego, un juego enfermizo a vida o muerte en el que para sobrevivir deben escapar de un misterioso almacén. El objetivo es escapar con Sigma, para ello debes har que se alíe o traicione a otros de los jugadores que participan en esta pesadilla. Así irás sumando “brazelet points”, hasta 9 para escapar de esa situación, a base de resolver puzzles y retos cuya complejidad es creciente. El título ofrece dos modos de juego, el modo Novela y el modo Escape y en cada uno de ellos los retos se pueden resolver de distintas maneras, con lo que la rejugabilidad es inmensa, y siempre en el ambiente flotando la emoción y el suspense.







El juego tiene referencias a películas y novelas del género como Saw, en su aspecto de mayor tensión, pero también en otros nos recuerda al maestro del suspense Alfred Hitchcock.

Nintendo | Aventura, misterio
Marzo | 16+
http://virtueslastreward.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

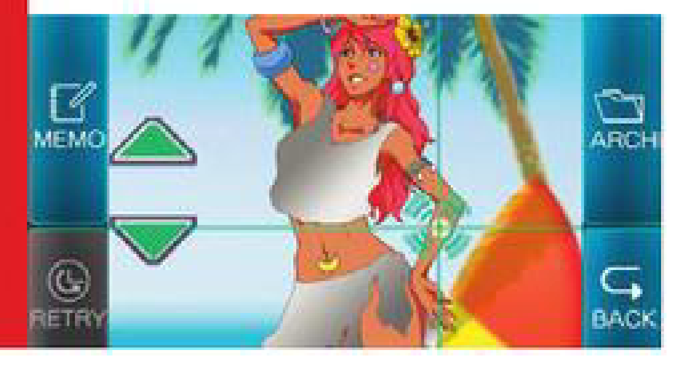


Desconfía siempre

Investigar, comerse la cabeza pero bien. No es un juego fácil, pero sí adictivo. Quizás por esa sensación de verte atrapado, de no saber en quién confiar, de necesitar escapar. Sólo Sigma es jugable, pero éste no tiene voz, aunque sus pensamientos aparecen



en texto. El resto de jugadores sirven para que Sigma interactúe con ellos, pero en función de los actos y decisiones del prota actuarán de una forma u otra. Pueden parecer amables,divertidos… pero nunca sabes quién es el que te va a traicionar.



LAS MEJORES OFERTAS



Hasta el 24 de marzo de 2013



JUST DANCE 4
(Wii)
De 45,90€
a 39,90€



MONSTER HIGH
SKULTIMATE ROLLER MAZE
(NDS)
De 41,90€
a 29,90€



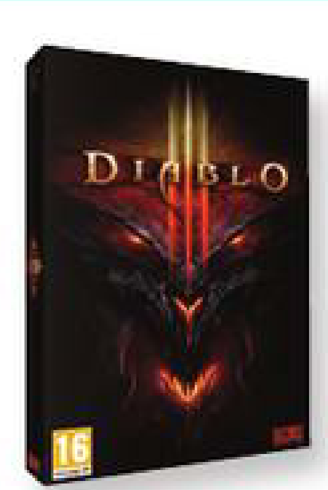
Assassin´s Creed III
(PS3 y XBOX 360)
De 69.90€
a 49.90€



Dance Central 3 y Kinect Sports Ultimate
(XBOX 360)



Starcraft II
(PS3 y XBOX 360)
De 41,50€
a 21,90€



Diablo III
De 61,90€
a 41,50€

Ofertas videojuegos



Exclusivo El Corte Inglés

Consola XBOX 360 250GB
+ FORZA 4
+ SKYRYM
+ REGALO DE DISHONORED

Regalo limitado a 500 uds. PVP 249.90€





Consola PS3 12GB
+ GT5 ACADEMY EDITION DE REGALO

PVP 229.90€



SENSOR KINECT
+ KINECT ADVENTURE
De 149,90€ a 99€



Auriculares Tritton AX180 Universal.
De 81,90€ a 59,90€

Accesorios



Exclusivo El Corte Inglés

-5€

Disponible a partir del 05.03.2013.
Para PS3 XBOX 360, PC.

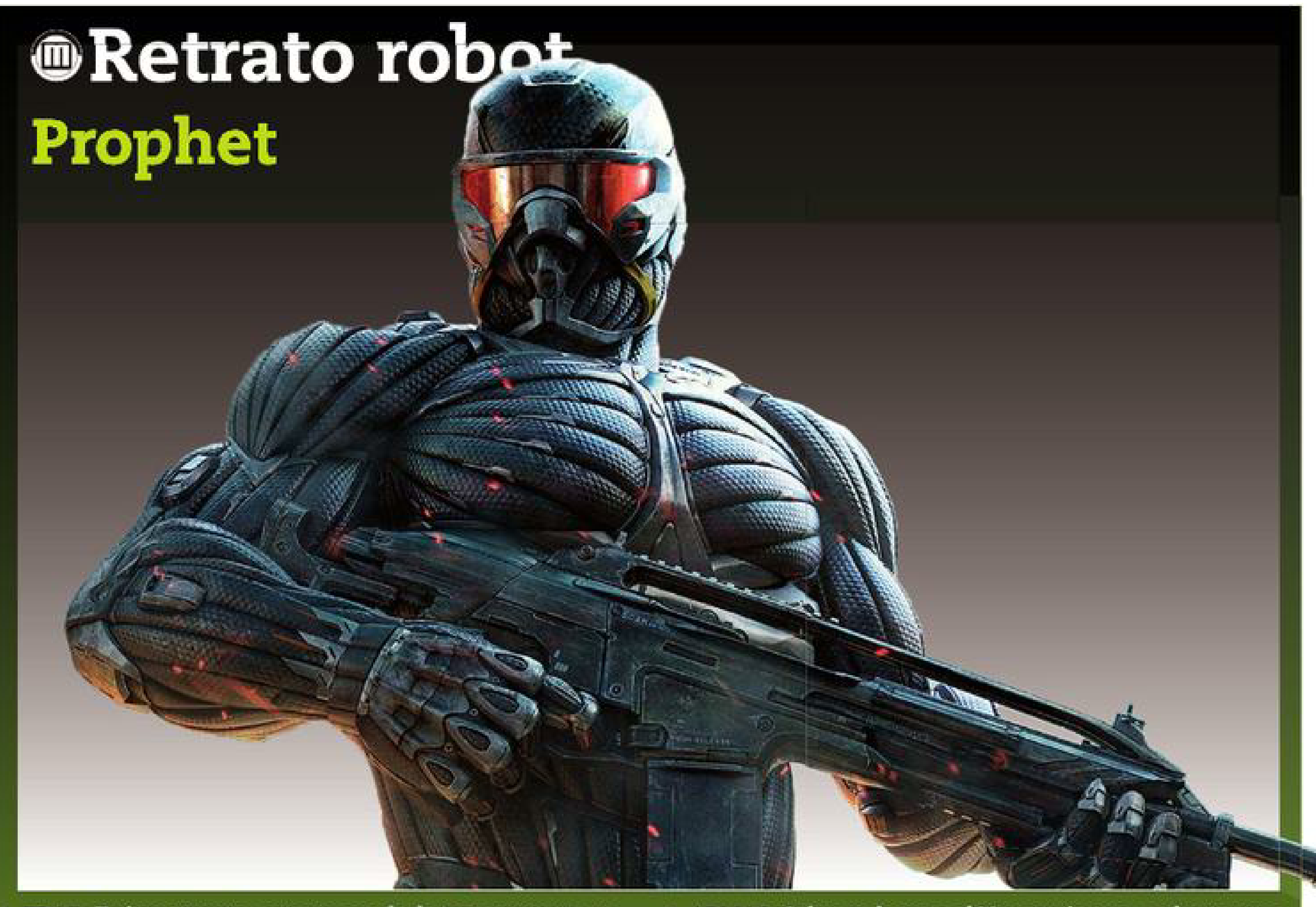
De 69,90 a 64.90€
(PS3, XBOX 360)
Edición Estándar.

49.95€ (PC)

TOMB RAIDER NOVEDAD

Rincón del Jugador

Retrato robot
Prophet



▶ EDAD: Treinta y tantos, aunque eso de darte por muerto en varias ocasiones envejece lo suyo, aunque sea por alusiones.
▶ APARIENCIA: La de un jornalero del fútbol americano, o un descargador de muelles. Dos metros, aspecto fiero pero noble, parafernalia militar acorde a su rango de líder del equipo Raptor. Y, sobre todo, ese Nanotraje con el que desfila mejor que una top-model en Cibeles.
▶ CURRÍCULO: Su hoja de servicios es intachable y llena de batallitas: las guerras del Golfo, lucha contra Al-Qaeda, operaciones secretas… Hasta que le dio un jamacuco moral y decidió reciclarse y mirar a los cielos: contra los alienígenas se peea mucho mejor.
▶ ARMAS: Sobre todo una: el Nanotraje, una gadgeto-prenda que, en "Crysis 3", permite a nuestro hombretón defender a la humanidad de los malvados aliens a través de las Siete Maravillas de la Cúpula. Menudo es el gachó.
▶ FUTURO: Viendo cómo se las gasta en esta última entrega, y la energía para rato que le queda, su porvenir laboral parece asegurado (vete a saber, viendo los tiempos mezquinos que corren). Si no, siempre podría organizar algunos bolos con King Kong, porque ambos son lo más bestial y asilvestrado que le ha pasado a Nueva York en mucho tiempo. Sin contar a Spike Lee apoyando a los Knicks a pie de pista, claro.

Trucos

Devil May Cry
Os dejamos aquí unos trucos para ayudaros con este pedazo de juego.

Dificultades desbloqueables:
-**Dante debe morir**: completa el juego en "Hijo de Sparda"
-**Cielo e infierno**: completa el en Cielo o Infierno
-**Hijo de Sparda**: completa el juego en Humano, Cazador demonio o Nephilim.

Trajes desbloqueables:
-**Traje original:** completa el juego principal en la dificultad Human, Devil Huntero o Nephilim.
-**Traje Hijo** de Sparda: completa el juego en la dificultad Hijo de Sparda.

New Super Mario Bros
Aquí unas ayuditas para que le saquéis el máximo partido al rey de las plataformas en Wii U.

-**Jugar con Luigi:** Al seleccionar una partida guardada, mantén pulsados L + R y pulsa A.
-**Conseguir objetos ilimitados en las casas de Toad:** Completa todas las fases del juego, sin excepción.
-**Accede al mundo 4:** Derrota al enemigo del castillo final del Mundo 2 como Mini Mario.
-**Accede al mundo 7:** Derrota al enemigo del castillo final del Mundo 5 como Mini Mario.
-**Vida extra con la bandera:** Si logras saltar por encima de la bandera (más fácil con Mini Mario), obtendrás vida extra de manera automática.

Mass Effect 3 (Wii U)
Logros y trofeos
-**Amante:** Inicia o reaviva una relación sentimental. 15 G. Bronce.
-**Recluta:** Mata a 250 enemigos. 10 G. Bronce
-**Matagigantes:** Derrota a un cosechador. 10 G. Bronce
-**Explorador:** Completa tres partidas multijugador o cinco misiones N7. 15 G. Bronce
-**Inquebrantable:** Completa todos los mapas multijugador en Oro o todas las misiones de un jugador. 50 G. Oro
-**N7 Elite:** Obtén todos los trofeos. Platino.
-**Locura:** Termina el juego en Locura sin cambiar de dificultad tras dejar la Tierra. 75 G. Oro.

Te lo dice Galibo...
Xbox LIVE

No me gusta hacer de adivino, pero ahora que se aproxima la llegada de las consolas de nueva generación, es muy difícil no especular con lo que nos deparará el futuro. Yo tengo mi apuesta personal al respecto, y es que el servicio Xbox LIVE dejará de ser de pago y pasará a ser gratuito. Hoy en día, la idea de que los usuarios tengan que pagar una suscripción mensual para poder acceder a la parte multijugador de los juegos por los que ya han pagado religiosamente está totalmente caduca y es inviable, especialmente cuando los principales competidores de Xbox ofrecen lo mismo sin tener que pagar ningún extra. En todo caso, Xbox LIVE se convertirá en un servicio Premium, al estilo de PlayStation Plus, que ofrecerá ventajas especiales a los suscriptores. Pero eso de tener que pagar para poder jugar online ya no tiene sentido, es una barrera artificial que debe desaparecer. Y creo que lo hará, si es que Microsoft tiene un poco de sentido común. Si uno va a comprarse una consola nueva y tiene que elegir entre tres posibles opciones, todas muy competitivas, ¿no tendría sentido decantarse por la que te permite jugar online sin cobrarte cuotas adicionales? Es de cajón.









Sara rememora las horas y horas vivídas con Mario. ¡Y todavía le sige enganchando!

Mario me sigue entusiasmando

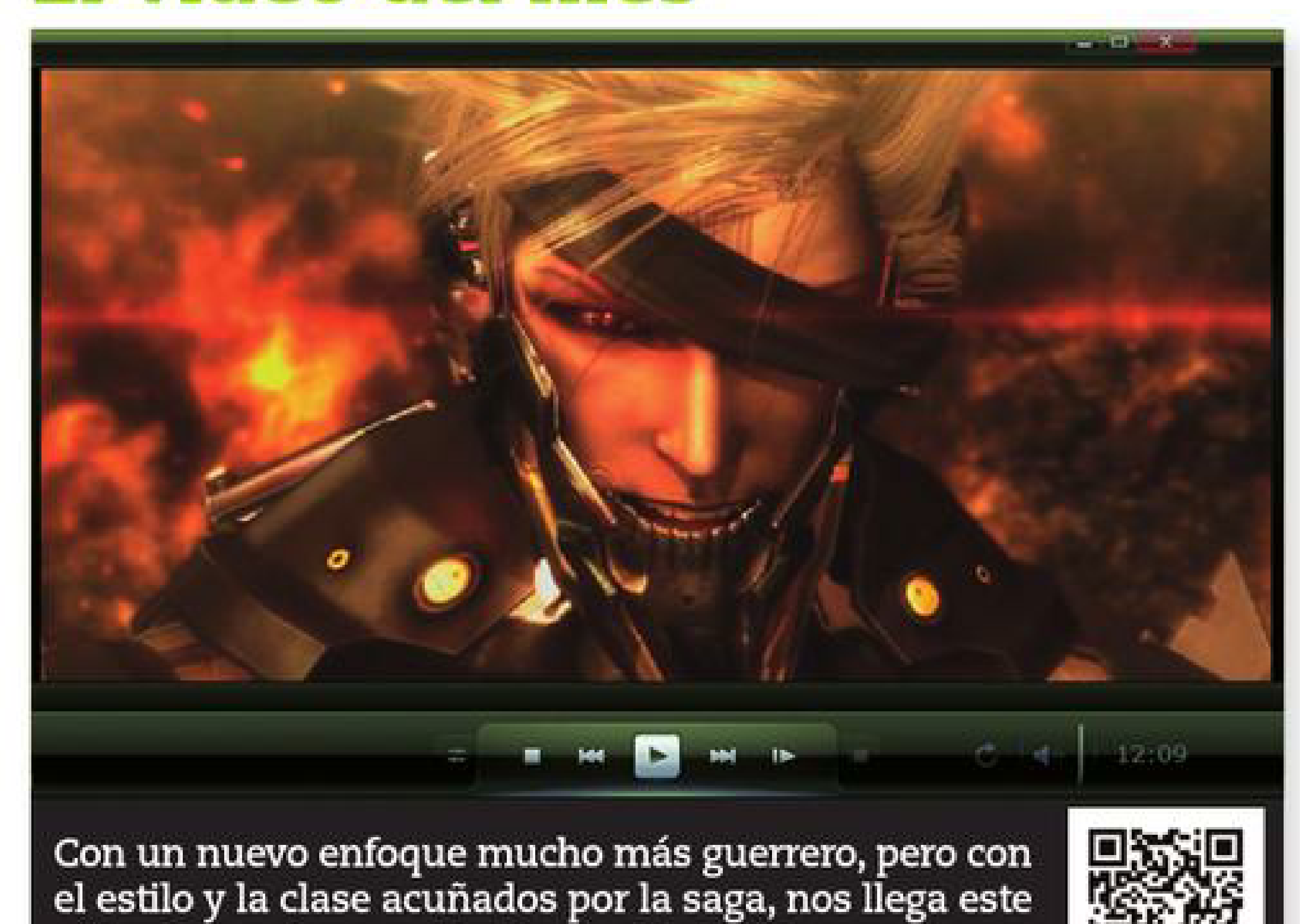
facebook por Sara García

Desde pequeña siempre he sido una fiel seguidora de las aventuras de Mario, aunque con los años y las responsabilidades se hace más complicado sacar un hueco para disfrutar de estos juegos. Pero con «New Super Mario Bros» para Wii U, si no tienes tiempo te lo inventas, porque es una aventura totalmente adictiva que me recuerda a los juegos que marcaron mi infancia en la Nintendo 64, el «Super Mario 64». ¡Qué juegazo, qué recuerdos! Aquel nivel en pleno desierto subiendo por el lateral de las pirámides, deslizándome sobre el caparazón de las tortugas para no caer en las arenas movedizas, o el laberinto helado esquivando pingüinos gigantes... Creía que no iba a vivir semejante enganche en la vida con un juego, pero me equivocaba. Pasados los años, y con las habilidades un poco entorpecidas, sigo disfrutando como una enana, ahora con el fontanero corriendo y brincando en la nueva consola de Nintendo. ¡Larga vida a Mario!



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

El vídeo del mes



Con un nuevo enfoque mucho más guerrero, pero con el estilo y la clase acuñados por la saga, nos llega este vídeo del poderoso «Metal Gear Rising Revengeance».



CONCURSO EN FACEBOOK
Gana con «Rising Revengeance»

Si quieres disfrutar con el último título de la saga «Metal Gear», dinos qué te parece este vídeo repleto de acción.

Visita Club Megaconsolas en Facebook, da tu opinión sobre este vídeo antes del 20 de marzo y podrás participar en el sorteo de 4 juegos de «Metal Gear Rising Revengeance».

Tus comentarios en la red

My Play Time sobre la nueva PS4 - Facebook



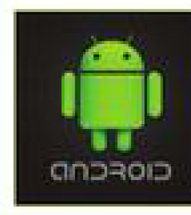
Se ansiaba el momento en el que Sony anunciara la nueva consola con todo lujo de detalles, así que nuestra página de Facebook se convirtió en una especie de foro de opiniones. "Es lo que se esperaba de ella y mucho más".

Sonia Mora sobre las novedades para N3DS - Twitter



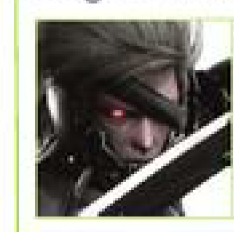
Entre lo nuevo que llegará para la portátil en 3D está el título «Donkey Kong Returns 3D», un juego muy goloso que pinta muy bien y que os encanta. "Genial, qué ganas de ver al chimpancé de nuevo".

Manuel Jesús Leo sobre Megaconsolas en iPad - Facebook.



Un mes más os anunciamos nuestro nuevo número en iPad y algunos de vosotros estáis ansiosos por verlo en Android y en Iphone, como nos decían Manuel Jesús Leo y José Antonio Lorite. Pues chicos, esperemos que en pocos meses esté listo.

Sergio Ames sobre «Metal Gear Rising Revengence» - Twitter



"Leí el análisis en la revista Megaconsolas y no pude resistirme a comprarme el juego. «MG Rising Revengeance». Verdaderamente es una pasada, tiene unos combates brutales y su apartado técnico en su conjunto es brillante".

Martín Gil Gutiérrez sobre nuestra página en Facebook - Fecebook



Lo celebramos al llegar a 2.100. Cada día somos más quienes comentamos sobre videojuegos y accedemos a información útil. Y además recibimos ánimos para seguir creciendo, como los de Martín: "Gracias por las noticias y los concursos. ¡ A ti!

El anuncio de PS4

De shooters, de plataformas, de deportes, fans del RPG... de lo que sea, al final todos somos jugones y la noticia de la salida al mercado de la nueva PlayStation 4 estaba levantando mucho revuelo en la red y en todas partes. Finalmente Sony hizo oficial la noticia y dio a conocer los detalles de su nueva y ambiciosa consola. Y estamos ya frotándonos las manos con todo lo nuevo que llegará y no sólo para la casa Sony, sino también las novedades para la WiiU y la N3DS que también han sido muy comentadas. No perderemos detalle (ya en este número de Megaconsolas se da buena cuenta de ello) y os mantendremos informados.




Cockpit con Volante Ferrari Vibration GT 458
Italia Edition para PC/Xbox 360





Un accesorio para dar mayor realismo y disfrutar al máximo los juegos de conducción. El Copckpit de Thrustmaster tiene un cuerpo aerodinámico con estructura de metal y asa de transporte ajustable (a cualquier longitud y altura y a cualquier tipo de asiento) y plegable para poder llevarlo y dejarlo en cualquier sitio. El volante es una réplica exacta 7/10 del volante del Ferrari F458. Ultrapreciso, incluye levas de cambio de marchas hechas de metal secuenciales para conducir en el estilo Ferrari GT. Con 28 centímetros de diámetro, porta una rueda Manettino que permite cambiar los ajustes directamente mientras se conduce. Confortable y práctico tiene conexión para auriculares y tecnología exclusiva G.V.S. que permite sentir las vibraciones de los juegos en toda la cabina. Los pedales son metálicos y están integrados en la cabina para una mayor estabilidad. Han sido diseñados inspirándose en los pedales de los Ferrari más modernos.

Auriculares con cable COD Black Ops II EarForce Kilo PS3 / Xbox 360 / PC

Sofisticados, cómodos y de gran calidad, estos auriculares COD Black Ops II EarForce Kilo de Beach mejoran los sonidos de los juegos proporcionando una experiencia totalmente inmersiva en la historia. Diseñados en color negro y naranja introducirán a los jugones por completo en la experiencia jugable, con un sonido estéreo amplificado de alta fidelidad ideales para disfrutar al máximo de las experiencias a los mandos de las distintas consolas. Tiene conexión USB y audio analógico por separado, permite un control independiente del volumen del juego por un lado y del chat por el otro, pudiendo personalizar así al máximo la experiencia jugable. Incluye unos altavoces de 50 mm y un monitor de micrófono, ambos muy prácticos y útiles similares. Tiene además el sistema Bass Boost.



Funda para Game Pad de Wii U

Solo disponible en www.elcorteingles.es/tienda/videojuegos

SnakeByte ofrece este accesorio cómodo, eficaz y totalmente necesario para el GamePad de la nueva Wii U. Lo más importante es proteger la pantalla del control, que al igual que las pantallas de los móviles resulta bastante sensible, para ello la funda incluye una cubierta frontal que hace más resistente la pantalla. La funda es una carcasa fabricada en plástico, en este caso transparente, con recubrimiento de aluminio que protege de manera eficiente el GamePad a la vez que permite su total funcionalidad para todos los juegos. Además la funda es compatible con el resto de accesorios de la nueva consola de Nintendo. Se convierte en un elemento práctico para centrarnos sólo en sacar el máximo partido al mando de Wii U, sin preocuparnos por el riesgo que puede correr mientras jugamos enérgicamente.





Paranormal Activity 4

Cuarta entrega de esta aterradora saga con millones de fans en todo el mundo. La historia se sitúa cinco años después de los acontecimientos narrados en "Paranormal Activity 2" con el secuestro de Hunter por parte de Katie. En esta película, Katie y Hunter, que ahora se llama Robbie, se trasladan a un nuevo barrio, y sus vecinos, una joven llamada Alicia y su madre, comienzan a vivir sucesos paranormales en su propia casa. Henry Joost y Ariel Schulman son los responsables de esta entrega que mantiene la calidad de las anteriores películas, ofreciendo una gran cantidad de sustos y tensión durante todo el metraje. Los protagonistas vuelve a ser jóvenes talentos que ya han participado en anteriores filmes de la serie.


DE LOS CREADORES DEL
SHOOTER EN PRIMERA PERSONA MEJOR VALORADO DE LA HISTORIA*
BIOSHOCK
INFINITE
GALARDONADO CON
MÁS DE 80 PREMIOS
26 DE MARZO
BIOSHOCKINFINITE.COM
18
www.pegi.info
XBOX 360.
XBOX LIVE
PS3
PC DVD ROM
IRRATIONAL GAMES
2K GAMES
*Basado en la media del ranking metacritic para las plataformas disponibles. © 2002-2013 de Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, Irrational Games, BioShock y BioShock Infinite y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.